STEAMES TELJES JÁTÉK » LORDS OF THE FALLEN DELUXE EDITION

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

...TABB JÁTÉKMAGAZINJA

+ DAWN OF WAR III POSZTERMELLÉKLETTEL

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR III

A HÁBORÚ HAJNALA, A KÁOSZ DIADALA – RÉSZLETGAZDAG ELŐZETES 2017 LEGÜTŐSEBB RTS-ÉRŐL!

6 OLDALAS EXTRA

BEST OF 2016

A PC Guru megválasztja az év legjobbjait

6 OLDALAS TESZT

WATCH DOGS 2

A hackerek visszatértek, és okosabbak, mint valaha

4 OLDALAS TESZT

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Végtelen hadviselés, végtelen szórakozás?

HARDVER

KARÁCSONYI HARDVERAJÁNLÓ

Avagy mi már tudjuk, idén mi minden kerül a fa alá

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2016. 12.

16012

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

PLAYSTATION 4 PRO

A SONY JÓVOLTÁBÓL MÉG AZ ÜNNEPEK ELŐTT BEFUTOTT AZ ELSŐ 4K-S TÉVÉKHEZ IGAZÍTOTT KONZOL. RÉSZLETES PS4 PRO TESZT 4 TELJES OLDALON.

GAMER HÁZAT A FA ALÁ?

SOKAN NEM IS TUDJÁK, MENNYIRE FONTOS EGY JÓ GÉPHÁZ – PEDIG NAGYON, EZÉRT IS KÉSZÍTETTÜNK 4 OLDALAS ÖSSZEÁLLÍTÁST ARRÓL, MIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI.

BLIZZCON 2016

VISSZATÉRT A NEKROMANTA, REMAKE-ET KAP AZ ELSŐ DIABLO, MÉG NAGYOBBRA NŐ A WOW CSALÁDFÁJA – 4 OLDALAS ÖSSZEFOGLALÓ A BLIZZARD ESEMÉNYÉRŐL.

TITANFALL 2

AZ ELSŐ TITANFALL JÓ JÁTÉK VOLT, DE A TARTALOM HAGYOTT MAGA UTÁN KÍVÁNNIVALÓT. VAJON A MÁSODIK RÉSZBŐL IS HAMAR KIFOGY A SZUFLA? TESZT 6 OLDALON.

KILLING FLOOR 2

VÉGRE MEGJELENT A KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ JÁTÉKOK EGYIK LEGNAGYOBBJA. 2 OLDALAS TESZTTEL ÉS 2 TELJES OLDALNYI TAKTIKAI ÚTMUTATÓVAL KÖSZÖNTJÜK.

A CSÚCSTELJESÍTMÉNY ÚJ MEGJELENÉSE…

SHUTTLE® XPC CUBE SZ170R8

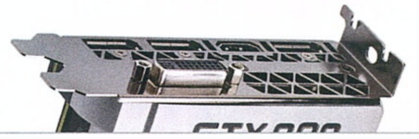
Barebone mini PC Intel Z170 lapkakészlettel.

intel CHIPSET Z170 inside | intel CORE i3 inside | intel CORE i5 inside | intel CORE i7 inside | 64 GB DDR4 | 4K ULTRAHD | 3x | M.2

■ Akár 64 GB-os DDR4 memória ■ Az új LGA1151 CPU-k támogatása (95 W-ig) ■ M.2 slot NVMe-SSD-khez ■ Hely négy merevlemez számára ■ Továbbfejlesztett hűtőrendszer ■ Erőteljes, 500 W-os tápegység ■ Mindössze 33,2 x 21,6 x 19,8 cm (MéSzéMa) ■ Intel Gigabit Ethernet ■ 2x DisplayPort, 1x HDMI

127.000* Ft

A 3,5"-os meghajtók négy rögzítési pontja lehetővé teszi a nagyobb merevlemezek beépítését (összesen már akár 40 TB méretig).



Ez a modell modern, nagy Dual Slot grafikus kártyákhoz (pl. NVIDIA GeForce GTX 1080) is megfelel.

* Gyártók által ajánlott fogyasztói ár, mely tartalmazza az ÁFÁ-t. A módosítások jogát fenntartjuk. Az előforduló hibákért felelősséget nem vállalunk.

www.shuttle.eu

BLUECHIP www.bluechip.hu

gépbolt minden raktáron www.gepbolt.hu

Shuttle®

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/12-es számához mellékelt Lords of the Fallen: Deluxe Edition teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. DECEMBER

KELLEMES ÜNNEPEKET KÍVÁN A PC GURU

Mármint az egész, minden cikkíró és szerkesztő, tizenkét tarka úrnő, tizenegy elegáns úr, ott, ahol a kurta farkú malac túr... na, de engem sem azért fizetnek, hogy mindenféle hajmeresztő karácsonyi versikéket költsek, hanem hogy – többek között – köszöntsem a kedves olvasót, aki az év talán legtartalmasabb PC Guruját tartja a kezében.

Az év végi játékózönt majdnem teljes egészében sikerült lefednünk, tisztelet a kevés kivételnek, amelyekre azért csak-csak ránéztünk annyira, hogy eldöntsük, szerepelhetnek-e a 6 oldalas Év játékai összeállításunkban vagy sem. Mert bizony idén év végén is megválasztottuk az esztendő legjobbjait, a verseny pedig minden eddiginél szorosabb volt, hiszen remek alkotások születtek 2016-ban.

Persze nem szabad folyton a múltba révedni; a jövőnek is nagyon komoly szerepet szántunk a decemberi Guruban. Először is 4 oldalon számolunk be az idei BlizzConról, melyen Chris koma vett részt, igaz, csak virtuálisan. Aztán ugyanekkora terjedelemben mutatjuk be a jövő év legvártabb stratégiáját, a Warhammer 40,000: Dawn of War III-at, amely a borítónkat is díszíti, sőt még egy fali naptárat is találtok róla az újság lapjai között. Hozzáfűztünk a bemutatóhoz továbbá egy 2 oldalas gyorstalpalót a Warhammer-univerzumról, amely segít rávilágítani erre a roppant gazdag világra.

Tesztjeink között megtaláljátok a Watch Dogs 2-t, az új Call of Dutyt, a régi Call of Dutyt, a Dishonored 2-t, a Moto Racer 4-et, a Titanfall 2-t, a Tyrannyt... nagy levegő! Igazából annyi nagy név szerepel oldalainkon, hogy még a bejgli majszolása közben is ezeket fogjátok mazsolázni. És akkor az olyan „apróságokról", mint a felújított Skyrim vagy a Killing Floor 2 még nem beszéltünk.

Hardverfronton is beerősítettünk az év végére. Először is 4 oldalas tesztben járjuk körül a karácsony konzolos slágertermékének ígérkező PlayStation 4 Prót. Megéri beruházni egy félig-meddig újgenerációs masinába alig három évvel a PS4 debütálása után? És ha már vásárlás: az évente menetrend szerint jelentkező ünnepi hardverajánló ismét tiszteletét teszi a Guru hasábjain, sőt még egy ÁlomPC rovat is került a lapba, biztos, ami tuti. Nem mellesleg teszteltük az utolsó idén megjelent videokártyát, a sima GeFoerce GTX 1050-et. Vajon sikerül az Nvidiának letaszítani az AMD-t az „olcsó, de jó" kategória trónjáról? Mindezek mellett 4 oldalas összeállítást szenteltünk a gamer PC-házaknak – igen, vannak ilyen termékek, mi pedig jól beleástuk magunkat a témába, hogy megtudjuk, valóban megéri-e spórolni a gépházon.

Szóval amint látjátok, van tartalom a Guruban bőven, ráadásul teljes játékunk a steames Lords of the Fallen: Deluxe Edition, ami az eddigi egyetlen igazán jól sikerült Dark Souls-másolat a piacon. Jövőre pedig nagy meglepetésekkel készülünk, januárban rögtön dobozos teljes játékokkal jelentkezünk, sőt a magazin kialakítása is változik egy keveset. Addig is kellemes ünnepeket, boldog új évet, és ahogy mindig, most is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

AZ ÉV UTOLSÓ KÖZÖSSÉGI KÉRDÉSE KICSIT MESSZE MERÉSZKEDIK A JÁTÉKVILÁGTÓL, AZ AMERIKAI ELNÖKVÁLASZTÁS LÁTTÁN UGYANIS MÁR EGÉSZEN BIZTOSAK VAGYUNK ABBAN, HOGY A NAGY HALÁSZLÉN TÚL TÉNYLEG BÁRMI MEGTÖRTÉNHET. TE MIT TENNÉL, HA ELNÖKKÉ VÁLASZTANÁNAK?

Chocho
A többiek válaszaiból ítélve remek kis banánköztársaságot hozhatnék létre, a gurus miniszterek intéznék a munka legjavát. Anno a Tropicóban egész jó voltam, a henyélés és a ku... szórakozás a valóságban is menne. Aztán néha kérném a jelentéseket, és küldeném a kivégzőosztagot.

Böjti
Kislányomnak, barátnőmnek és persze magamnak saját, különleges élményparkot építtetnék, ahova jó pénzért minden kocka bemehetne, és természetesen kötelező, támogatott művészeti és szórakoztató ágazattá változtatnám a videojátékokat. Aztán hadd szóljon a metál!

Chris
Az én kezembe tilos hatalmas adni, mert olyan kutya idők jönnének mindenkire, hogy Negan is megirigyelné azt. Áh, csak vicceltem! Ingyen sört és örök életet adnék mindenkinek, május elején pedig felvonulással ünnepelhetnénk meg a félévenként esedékes szülinapomat.

Peti, a dizájner
Én első körben világbékét hoznék, másodszorra kötelezővé tenném a PC Guru előfizetését és a vasárnapi macaron-zabálást. Így biztosítva fényes jövőt magamnak és a családomnak. Viccen kívül, angolul is betördelem a Gurut. Vagy kínaiul. De akkor Zoli, billentyűzetcsere!

JohnBart
Latba vetném végrehajtói hatalmam minden erejét, hogy a Raven Software egy új Soldier of Fortune-részt készítsen. Emellett megpróbálnék a párttársaimmal keresztülverni a kongresszuson egy törvényt, amely kötelezné a kiadókat a minőségi PC-s portok kiadására.

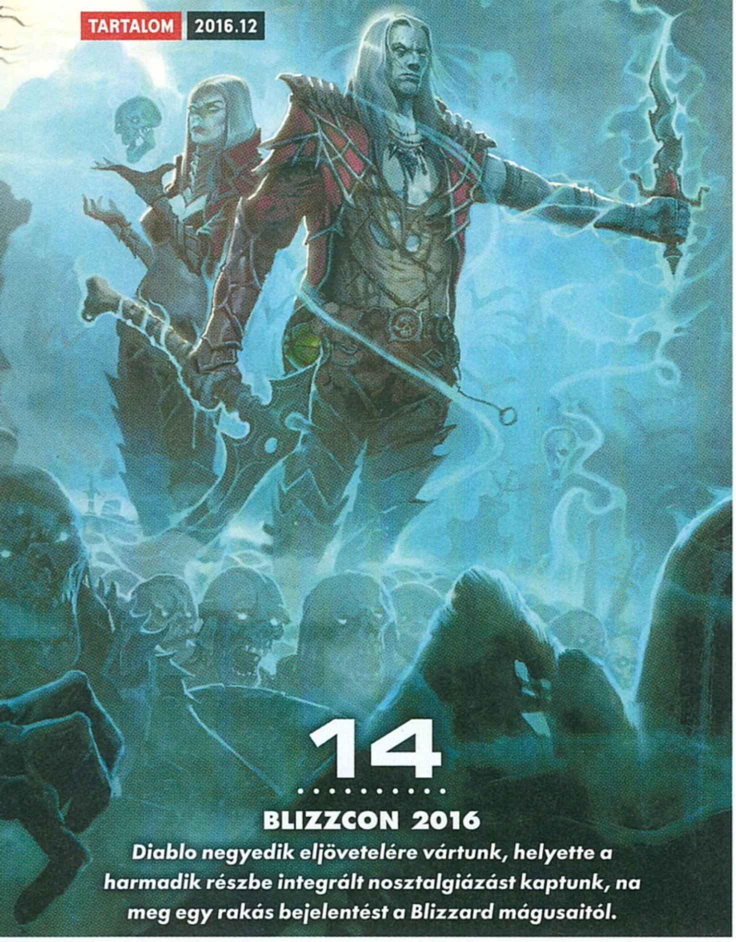
Bate
Első körben kötelezővé tenném a PC Gurut, és előírnám a Rockstarnak, hogy a játékaik PC-s változata csakis a lap mellé csomagolva legyen elérhető, természetesen két hónappal a konzolos verzió megjelenése előtt. És minden szám mellé lenne extraként 16 GB RAM.

Lor
Valószínűleg hamar összeomlanék a felelősség súlya alatt, és egy hétig húznám. Addig nyitnék egy fánkozót, megállítanám az összes háborút, elhoznám a világbékét, nemzeti tantervbe emelném mindenhol a norvég metált, és alanyi jogon járna a csoki. Szép új világ.

Gebbbe
Valószínűleg azonnal rohannék az UFO akták irányába, hogy mindent kitálalhassak, majd szögletessé alakíttatnám az Ovális irodát. Chris lenne a honvédelmi miniszter, Böjtié volna a Helyesírási Tárca, Chocho a pincébe kerülne, a Gurut pedig az egész világra kiterjeszteném.

wilson
Első rendelkezésem egy kifogyhatatlan Steam Wallet lenne, hogy megvehessek minden játékot a Steamen, és persze becsúszna pár állami gaming PC és 4K-s kijelző is az irodába, otthonra, a kertbe, természetesen nem saját pénzből. Felháborodás esetén az ellenzéket okolnám.

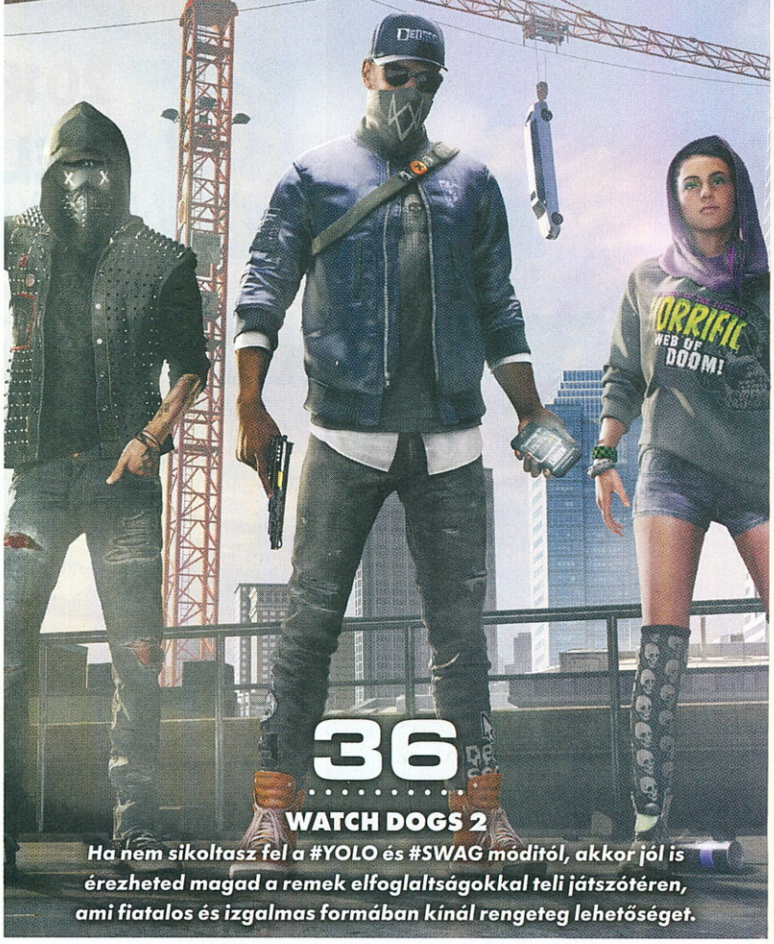
Midnite
Chocho leszögezte, hogy viccesnek kell lenni, pedig nekem komoly programom van arra az esetre, ha megválasztanak: lényege, hogy óriási vagyont harácsolok össze, a világ többi elnökének meg beszólogatok hadseregem védelme mögül. A többi időmet a PS előtt töltöm.



14

BLIZZCON 2016

Diablo negyedik eljövetelére vártunk, helyette a harmadik részbe integrált nosztalgiázást kaptunk, na meg egy rakás bejelentést a Blizzard mágusaitól.



36

WATCH DOGS 2

Ha nem sikoltasz fel a #YOLO és #SWAG móditól, akkor jól is érezheted magad a remek elfoglaltságokkal teli játszótéren, ami fiatalos és izgalmas formában kínál rengeteg lehetőséget.

Tartalom

ELŐZETES

018 Warhammer 40,000: Dawn of War 3

EARLY ACCESS

024 Skynet Rising
026 Book of Demons
028 Atomic Space Command
030 Expeditions: Viking
032 Brick Rigs

TESZT

036 Watch Dogs 2
042 The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition
043 Dark Souls III: Ashes of Ariandel
044 Killing Floor 2
048 Transport Fever
050 Call of Duty: Infinite Warfare
054 Call of Duty 4: Modern Warfare Remastered
056 Planet Coaster
058 RollerCoaster Tycoon World
060 Total War: Warhammer – The King and the Warlord
062 Dishonored 2
066 Moto Racer 4
068 Football Manager 2017
070 Titanfall 2
076 Silence
078 Hitman
080 Tyranny
084 Pokémon: Sun & Moon
084 Assassin's Creed: The Ezio Collection

HARDVER

094 Nagy ünnepi hardverajánló
100 GeForce GTX 1050 teszt
102 Gamer házat a fa alá?
106 ÁlomPC
108 PlayStation 4 Pro teszt

ROVATOK, EXTRA

008 Best of 2016
014 BlizzCon 2016
022 Warhammer 40,000 gyorstalpaló
046 Killing Floor 2 útmutató
088 Radar alatt
092 Mentőöv
112 Levrov

50

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Az egyik legutáltabb játék volt már megjelenése előtt is, ezért a fejlesztőkre hatalmas teher nehezedett, mégis sikerült egy sok szempontból érdekes játékot alkotniuk.

62

DISHONORED 2

Az első epizód szinte kultikussá vált a megjelenésekor, ezért rettentő módon kíváncsivá váltunk, hogy sikerült mindezt felülmúlni. Nos, egy szó szerinti duplázással.

70

TITANFALL 2

A folytatások hónapjában a titánok is visszatértek, méghozzá dicsmenettel és hatalmas robbanások között, kár, hogy az első világháború beelőzte őket.

A HÓNAP TESZTJE

Left 4 Dead, Zombie Army Trilogy, Dead Effect, Call of Duty: Zombies... azt hittük, a zombik és mutánsok csapatos ledarálása már a maximumra lett hajtva, ám a Tripwire csapata a korai hozzáférésből kilépve megmutatta, hogy nincs így. A Killing Floor 2 ugyanis hihetetlenül addiktív, vérbő, zúzós hentelés, amit nem lehet megunni, pláne ha ismerősökkel vágunk bele, ráadásul még jól is néz ki. JohnBart ezúttal két teljes oldalon lelkendezik, hogy utána ugyanilyen terjedelemben taktikai tanácsokat is megosszon róla.

KILLING FLOOR 2 44

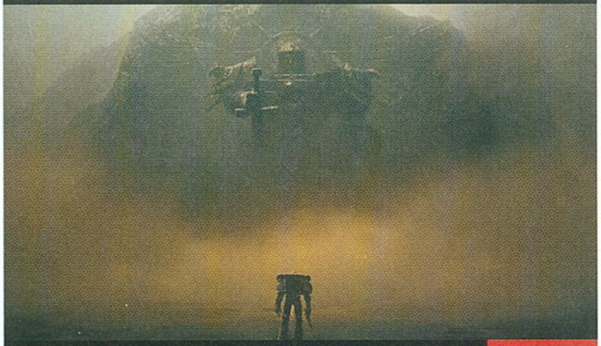
A HÓNAP JÁTÉKA

A klasszikus, rengeteg párbeszéddel és választási lehetőséggel teli, izometrikus nézetű RPG-k az aranykorukat élik, ami a Pillars of Eternity után nem is meglepő fordulat. Ha pedig azt hinnénk, hogy a mesteremberekkel teli Obsidian csak pihen és ül a babérjain, hát tévedünk, elvégre a Tyranny hasonlóan eltalált alkotás, csak ezúttal még több árnyalattal, már ami a jó és gonosz párharcát illeti. Az új játék esetében ugyanis nem csak világának kialakulásáról dönthetünk, és arról, milyen állapotok uralkodnak abban, de folyamatosan egyensúlyozhatunk karakterünkkel is, miszerint vérszomjas uralkodóvá, mérsékelten zsarnokká, vagy éppen a háttérhatalommal szembeforduló szabadságharcossá válunk.

TYRANNY 80

A HÓNAP ELŐZETESE

Mintha a Warhammer páncélokkal, vaskeresztekkel, koponyákkal teli, véres és brutális univerzuma köszönne vissza mindenhonnan – a játékipar nagyon felfigyelt a témára. Persze a Relic szériája nem ma kezdte az ipart, éppen ezért felfokozott figyelemmel várjuk a klasszikus stratégiai sorozat visszatérését, ami ebben a sajátos világban úttörőként, az elsők között hódította meg a virtuális csatamezőket. Hogy mit remélünk a folytatástól? Négy oldalas előzetesünkből minden kiderül.



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 3 18

TELJES JÁTÉK:

FPWA4A1FMA8W3N0ZD7PT

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

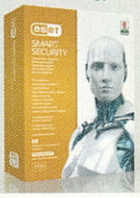
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: B3FSRMTR

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2017. február 1-éig** érvényes.



LORDOK HÁZA

LORDS OF THE FALLEN DELUXE EDITION

[ÍRTA **MCMACKO**]

MI TÖRTÉNIK AKKOR, HA EGY EURÓPAI FEJLESZTŐCSAPAT IRIGYLI EL A JAPÁNOKTÓL A MINDENKI ÁLTAL KÖRÜLRAJONGOTT DARK SOULS FORMULÁJÁT? KÖLTŐI KÉRDÉSÜNKRE KÖRÜLBELÜL A LORDS OF THE FALLEN LESZ A VÁLASZ, AMELY KÍMÉLETLEN KALANDOKAT ÉS SOK-SOK, KIHÍVÁST, MÉG ANNÁL IS TÖBB JÁTÉKÓRÁT TARTOGAT A GURU OLVASÓINAK.

Kedves olvasónk, az idei év egyik legvaskosabb és egyben legfajsúlyosabb Guru-játékát tudhatod magadénak! A Lords of the Fallen egy olyan műfajba merészkedik, amelyhez csak kevesen mertek eddig hozzányúlni. A FromSoftware által meghonosított akciószerepjátékos stílus (a Souls-játékok szűkebben értelmezett zsánere) ugyanis olyan sziklaszilárd alapokat igényel, ahol a játékos a kivételes nehézség ellenére sem érzi igazságtalannak vagy kidolgozatlannak az összetevők és a játékmechanika összhangzatát. Nos, a Lords of the Fallen a fentebbi sorokban taglalt feltételeket „Souls-kívülállóként" is teljesíti. Az európai fejlesztőktől fogant program viszont nemcsak szolgai módon másolja a referencia legfontosabb sarokpontjait, de több ponton is képes arra, hogy egyedi ízekkel bolondítsa meg a főként keményvonalas játékosoknak szánt formulát.

RÉGES RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI KIRÁLYSÁGBAN...

A sztori klasszikus fantasy-alapfelállásra épít, ahol egy antihős irányítása lesz a feladatunk. Harkyn nem éppen egy pozitív figura, arcára égett bűneit pedig csak egyféleképp oldhatja fel: meg kell akadályoznia egy ősi istenség csatlósainak földi invázióját. A Rhogarok támadása mögött különös rejtély lapul, amely a démoni Adyr újbóli eljövetelét is előrevetíti.

ADATOK

KIADÓ
CI Games

FEJLESZTŐ
Deck 13 Interactive

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q8400 2.66 GHz vagy AMD Phenom II X4 940 3 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 460 VGA, 25 GB szabad tárhely.

INFO

A Lords of the Fallen 2014. október 28-án jelent meg PC-re és konzolokra, Steamen jelenleg 20 euróért vásárolható meg, avagy ára nagyjából 6200 forint.

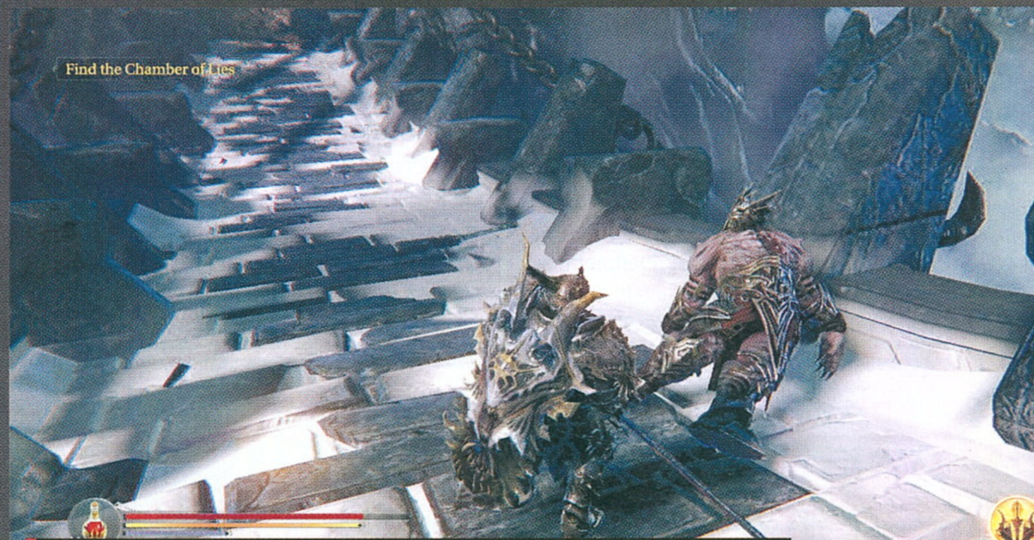
Hősünknek az emberek és a Rhogarok világát is megjárva le kell számolnia a Lordokkal, valamint kisebb-nagyobb fordulatokon keresztülküzdve magát pontot kell tenni a dimenziókon átívelő gonosz ármánykodásainak végére.

Mint a fentiekből kiderülhet, a Lords of the Fallen nem újítja meg a fantasy történetek egyetemes históriáját, ám a Souls-játékoktól vastagabb, vagyis inkább érthetőbben vázolt sztori így is elég izgalmakat és motivációt szolgáltat ahhoz, hogy a jellegzetes játékmeneten végigverekedjük magunkat. Találkozunk majd klasszikus értelemben vett NPC-kkel is a kaland során, akik némi lélekkel *(hehe)* és mellékszálak lehetőségével töltik meg a kietlen tájakat. Valamint ott vannak a szörnyetegek is, akik ellen fel kell majd húznunk azt a bizonyos Gauntletet. Harcolni rengeteget fogunk, a játék pedig vastagon alapoz a közelharci lehetőségekre és a mágiára. Így nemcsak az erőnkre és az egekig fokozott statisztikáinkra lesz szükség, hanem a reflexeinkre és a taktikai érzékünkre is.

A párbeszédek kicsit esetlenek, a színészi munka sem az igazi, de legalább van háttér, van némi élet a játékban.

MÉSZÁRSZÉK, NEM CSAK PROFIKNAK

Ha valaki nem volna tisztában a Souls-programok lényegi részével, akkor kedvükért gyorsan fussuk át, hogy mire is megy ki a játék. Hősünkkel a szép fokozatosan felderíthető, összeköttetésben lévő pályarészek között úgy kell majd keresztülhaladni, hogy közben a mindenfelé tipegő-topogó rondaságok húzzák a rövidebbet. Ez gyakran nem egyszerű feladat, ugyanis a szimplább ellenfelek is hamar képesek az életpontjainkat a béka valaga alá pofozni. Ezért hasznos a védekező-blokkoló mozdulatunk, és az oldalra gurulás. Egy apró szépséghibája a dologoknak, hogy karakterünk mindentől fárad, ha pedig elfogyott az állóképesség, akkor sem csapkodni,



Lezúztam a fenti főellenfelet, a sokadik démont küldöm a másvilágra, de az új Gurut még mindig nem találom, pedig a mendemondák szerint a szörnyetegek őrzik a legendás magazint!

sem kitérni nem tudunk a támadások elől. A Lords of the Fallen mindezt azzal fejeli meg, hogy Harkyn különböző kasztok és varázsiskolák közül választhat a kezdéskor – ezzel pedig külön szemléletet és taktikai megfontolást igényel minden frissen indított karakter. A tempó egyébként meglepően lassúnak tűnhet a Souls-játékok ismeretében. A kihívás azonban ezzel együtt egy picikét enyhébb, már ami a mobokkal teleszórt pályákat illeti. A főnökök kellően izzasztóak, még akkor is, ha az ember kiismeri a mozgáskultúrájukat. Az LotF legfontosabb jutalmazó eszköze amúgy (a ládikókból összelootolt cuccok mellett) a tapasztalati pont lesz, amit a checkpointoknál költhetünk saját fejlesztésünkre. Ám a jutalmazás mellé némi rizikót is bevállalhatunk. Minél több XP van nálunk, annál nagyobb lesz a szorzó, ami az ellenfelek utáni XP jussunkat módosítja. Ha viszont a pályán elhullunk, csak ideig-óráig tudjuk (újraéledés után) felvenni az elhullott XP-t. A terepen maradt loot értéke ugyanis az idő elteltével fokozatosan csökken, így a taktikánk részévé kell tenni azt is, merre és hogyan pottyantjuk el hullánkat, ha már tarthatatlan a túlélésért folytatott küzdelem.

KITARTÁS GYEREKEK!

Egy megszívlelendő jó tanáccsal szeretnénk ezen a ponton szolgálni minden Souls-szűz olvasónknak: ha soha nem játszottál még a stílus nagyágyúival, fontos, hogy ne add fel a küzdelmet! Már mindjárt az első főnök képes lehet megakasztani az embert, de olyan szinten, hogy zöldfülű tapasztalatlanságunkkal gyakorlatilag fel sem fogjuk majd, hogy merre van a támadási lehetőség, vagy mikor hagy nekünk elegendő rést az ellenfél, hogy precízen ütemezett csapásunkkal lejjebb tudjuk szalámizni az életerejét. A Lords of the Fallenben is kulcsszerepe van a védekezésnek, a gurulásnak, az időzített mozdulatoknak, a csapások magasságának, irányának, az ellenfél távolságának… Ráadásul sokszor kell támadnunk, mivel jellemzően csak aprókat tudunk kiharapni a párbaj-ellenfél életerejéből. Körülbelül ezekből a paraméterekből rakhatjuk össze a defenzív játékunkat, és persze a támadásokat is, amiket tökélyre fejlesztve HIBÁTLANUL is leverhetjük az addig érinthetetlennek tűnő ellenfeleket. Szóval egy a lényeg: ne adjátok fel! A sikert kísérő öröm garantált, és sokszor többet ér, mint a felderítés bája, vagy az innen-onnan összeszedett loot világi izgalma.

HULL A PELYHES VÖRÖS HÓ

Habár a Fallen a megjelenésekor meglehetősen hányattatott állapotban látott napvilágot, a jelenlegi steames verzió eléggé ki lett pofozva. Egy 2016-ban közepesnek számító gépen is vígan elszalad a motor, és bár látványával nem forgatja fel az aktuális piaci megoldásokat, a mai napig képes olyan helyszínek prezentálására, amelyek technikailag és a hangulatukban is megkapó, maradandó élményt nyújtanak a játékosnak. A művészeti dizájn hűvös-fagyos atmoszférája erős alapokat ad a sötét-fantasy műfajnak, viszont az ellenfelek kinézetében és a terepek kidolgozottságában elég sok ismerős hivatkozás visszaköszön (azonban a fegyverek és páncélok kialakítását látva egyből elégedetten csettintettünk). Ennek köszönhetően bátor kijelentés lenne újszerűnek, vagy eredetinek nevezni a játék vizuális nyelvezetét. Sebaj, az európai fantázia és a japán alapok keveredése miatt a Lords of the Fallen így is rendelkezik némi egészséges művészeti öntudattal, a színskála ügyes alkalmazása pedig tovább fokozza az összkép hatásos mivoltát.

A Lords of the Fallen egy kifejezetten kellemes Souls-klón, némi egyedi ízzel, amit szeretünk, így bátran ajánljuk olvasóinknak.

Harkyn, legyen elég most ennyi útravalóul! Neked, kedves olvasó pedig kívánjuk, hogy sikerüljön hamar ráérezni a játék ízére, és ha még nem játszottál a stílus keresztapjával, akkor itt a lehetőség, hogy egy picit könnyedebb és (szó szerint) színesebb oldaláról ismerkedj meg a zsánerrel. *Kitartást a küzdelmekhez – garantáljuk, hogy jutalmad az út végén nem marad el!*

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

BEST OF 2016

Hát ez is eljött: véget ért 2016, a videojáték-ipar egyik legjobb esztendője, tele fantasztikus alkotásokkal, meglepetésekkel, folytatásokkal. Bár minden év végén összeszedjük azokat a címeket, amelyek az amúgy erős mezőnyből is kiemelkedtek, rég volt olyan nehéz dolga a PC Guru szerkesztőségének, mint most. Nem elég, hogy az Év játékának megtalálása is lassú és bonyolult folyamat volt (főleg Chocho miatt, erről később), de az év végi dömping igazi nagyágyúkat hozott, amelyek fényében a tavaszi zuhatag remekművei is kicsit kopottasnak tűntek. Hogy mást ne mondjunk, egyszerre futott be az év három legfontosabb multiplayer FPS-e, az egyik legerősebb RPG, valamint az akció-kaland játékok állóvízét felrázni készülő Watch Dogs 2. Ennek ellenére álltuk a sarat, és a teljes szerkesztőség bevonásával megválasztottuk a 2016-os esztendő – szerintünk – legjobb játékait. Összesen 16 kategóriát sorakoztatunk fel, a győztesek mellett pedig megmutatjuk azt a három befutót is, akiket végül legyűrt a nyertes az adott kategóriában. Nem is szaporítjuk a szót, lássuk, mik voltak 2016 legjobb játékai!

BEST OF – 2016 FPS

FUTOTTAK MÉG 2016

DOOM

TITANFALL 2

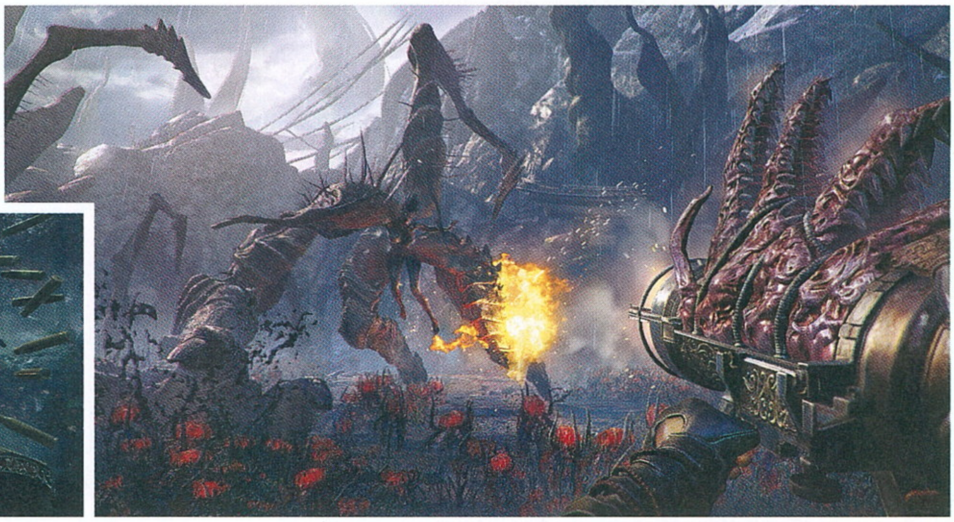
COD: INFINITE WARFARE

SHADOW WARRIOR 2

Ha van olyan zsáner, ami profitált 2016-ból, akkor az az FPS: szinte nem telt el úgy hónap, hogy legalább egy belső nézetes lövölde ne jelent volna meg. Tavasszal különösen nagy volt a zsongás: megérkezett a Blizzard által jegyzett Overwatch, a Gearbox-féle stílusegyveleg, a Battleborn, valamint a Bethesda nagy dobása, a Doom. Egytől egyik remek játékok, jó értékeléseket is kaptak a PC Guruban, de ez még csak a fősodor, hisz az indie felhozatalban is akadtak meggyőzőnek mondható shooterek.

Ezt egy kisebb pihenőidőszak követte, majd jött az ősz, és egyben az újabb nagyágyúk sora: befutott a Battlefield 1, ami formabontó módon az első világháborút tette meg témájául; megjelent a Battlefield 1-gyel kissé elfojtott Titanfall 2 (tesztünkért lapozz a 70. oldalra), hogy egy remek egyjátékos kampánnyal és még kiforrottabb multival sokkoljon; majd beesett a Call of Duty: Infinite Warfare, ami talán a felsorolt címek legnagyobbja, elvégre nemcsak sztorimódot és multit, de zombis kooperatív opciót is tartalmaz – nosza, tesztünkért lapozz az 50. oldalra! Ezek a játékok mind nagyszerűre sikeredtek, az év legjobb FPS-ével kapcsolatban azonban egyetértettünk abban, hogy csak olyan játék veheti át a koronát, ami nemcsak a multira koncentrál, hanem rendes egyjátékos móddal is felszerelték. Innentől kezdve az Overwatch kiesett, maradt a Doom, a Titanfall 2 és az Infinite Warfare. Mindhárom játék megfelel a kritériumnak, tartalmas, igényes alkotások – csakhogy, ha az ember nagybetűs FPS-t keres, akkor egyik sem veheti fel a versenyt a semmiből előtörő, és hatalmas meglepetést okozó Shadow Warrior 2-vel.

Igen, jól olvastátok, idén a Shadow Warrior 2-t találtuk a legjobb FPS-nek a piacon. Ez a program ugyanis színtiszta szórakozás, az egész nem szól másról, mint a megállás nélküli akcióról, amit bármikor újraélhetünk a barátaink társaságában, akár négyen is. Bár a díjért versenyben lévő címek is mind jól sikerültek, az összkép mindig sántított valamiért. A Doomnál a multi nem az igazi, a Titanfall 2-nél a szóló játékmód rövidke, a CoD pedig egyszerűen nem fejlődött annyit, hogy nyugodt szívvel nyerjen, ráadásul a kompetitív módok kifejezetten gyengére sikeredtek benne. Ezekhez a játékokhoz képest a Shadow Warrior 2 teljesebb, tisztább képet mutatott. Ez a játék nem akar több lenni egy szórakoztató, gyakásra kihegyezett shooternél, ugyanakkor emlékeztet rá bennünket, hogy miért is imádjuk ezt a stílust annyira. Jól néz ki, izgalmas, és az ember folyton újra és újra leülne elé, mert még harmadik vagy negyedik végigjátszásra is tud újat mutatni. A magunk részéről alig várjuk a harmadik részt.



BEST OF – 2016
SZEREPJÁTÉK

FUTOTTAK MÉG 2016

DARK SOULS 3

BANNER SAGA 2

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

TYRANNY

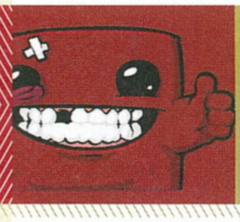
Amíg az FPS-ek szinte tobzódtak a népszerűségben, addig idén a szerepjátékok zsánere kissé háttérbe szorult. A Torment csak jövőre jön, az Original Sin 2 szintén, az AAA-kategóriás óriások pedig már vagy kijöttek tavaly (Fallout 4), vagy még be sem jelentették azokat (TES 6). Egy szó, mint száz, nem volt nehéz igazságot tennünk.

Volt egyszer egy jó kis The Banner Saga 2-nk még kora nyáron, ami klassz RPG lett, de az első rész hibáin nem nőtt túl. Aztán nyár végén megjelent a Deus Ex: Mankind Divided, ami bár elsőre FPS-nek tűnik, valójában egy lopakodós akciószerepjáték, méghozzá kifejezetten igényes darab – ugyanakkor akadnak hibái szép számmal, arról nem beszélve, hogy a sorozat alapjai alig változtak az előző rész óta. És végül ott volt a sokáig befutónak tűnő, tavasszal kiadott Dark Souls III, ami minden fronton előrelépés volt a sorozatban, és bár ott is inkább az akcióelemek dominálnak, azért így is, úgy is RPG, hiszen a nyitott fejlődési fának hála nincs benne két egyforma karakter. Végül lapzártánk környékén érkezett meg a Final Fantasy XV is, de a játék PC-re egyrészt (még) nem kapható, másrészt JRPG-ként külön műfaji besorolást érdemelne (és amúgy sem ütött akkorát, mint a sokéves fejlesztés után vártuk).

Aztán november végén kijött a Tyranny, és letettük a hajunkat. Hiába, a klasszikus izometrikus szerepjáték még a mai napig kiváló szórakozás lehet, már ha az ember nem bánja, hogy a fél életét eltölti vele. Ebben a játékban aztán el lehet veszni, gigantikus kalandról van szó, ami több száz óra játékidőt ígér, mindezt egy kidolgozott, érdekes fantasy világban, ahol a konvencionális jó és rossz csatáját az utóbbi nyerte. Bizony, az emberiség a kegyetlen gonoszság rabigáját nyögi – jó kis kiindulási pont, nem igaz?

Tény, hogy formabontó újdonságokat nem hozott a receptbe a Tyranny, ez még mindig az a tipikus cRPG, amit éveken át hanyagolhattak a műfaj szerelmesei. De mivel a játékmenet így is remek, a döntéseinknek valódi súlya van, a

tartalom pedig akkora, hogy a versenyben lévő címek mind elbújhatnak mellette, egyszerűen vitathatatlan, hogy az év legjobb RPG-jét ismét az Obsidian szállította. Amennyiben nem bánjátok a program kissé borsos árát, ruházzatok be rá – további infókért pedig azt javaslom, olvassátok el Siklara tesztjét a 80. oldalon!



BÖJTI KEDVENCE: DARK SOULS III

Nem fergeteges, de mindenképpen szerethető év volt a 2016-os. Blood and Wine kiegészítő, Layers of Fear, Shadow Warrior 2, Sherlock Holmes, Obduction, The Last Guardian, Grim Dawn, Owlboy – a sort pedig bőven lehetne még sorolni, annyi jó és nagyszerű program látott napvilágot az elmúlt tizenkét hónapban. Személyes kedvencem mégis a Dark Souls 3, ugyanis változatos, nagyszerű zenével és külsővel megáldott élménnyé vált, ami 100 óra után sem unalmas, még tartalmaz meglepetéseket.

BEST OF – 2016
SPORT

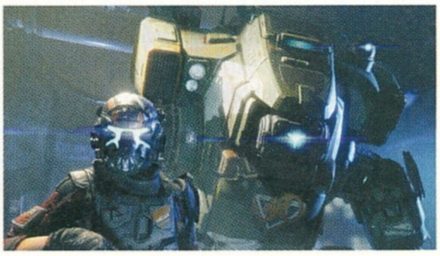
Az idei évben elég sok sportjátékkal találkoztak össze a PC Guru írói. Az NBA 2K17 a szokásos magas minőséget hozta, az NHL 17 meglepően kerek lett, a WWE 17 pedig hozta az elvárhatót. A legnagyobb hatással azonban idén is a FIFA 17 bírt a sportjátékok iparára. Ráadásul olyan fokú fejlődést mutatott fel, amit évek óta nem láttunk a sorozatban: megjelent benne a Journey névre keresztelt sztorimód, amiben egy sikervárományos focistát alakítva juthattunk a csúcsra. A FIFA 17 ráadásul a Battlefieldekben is sikeresen vizsgázó Frostbite-motort kapta, ennek köszönhetően döbbenetesen jól néz ki – csak ajánlani tudjuk a sportjátékok rajongóinak.

BEST OF – 2016
INDIE

Noha a független fejlesztésű játékokat manapság nem szokás külön műfajnak tekinteni, ettől még tény, hogy nem fair ezeket egy kalap alá venni a legnagyobb kiadók által pénzelt alkotásokkal. Ugyanakkor az indie-szcéna egyre nagyobbra nő, erre a Radar alatt rovatunk népszerűsége a legjobb bizonyíték, és akadnak olyan darabok, amik kiemelkednek a kisebb pénzből és erőforrásból készült programok közül. Ilyen a Layers of Fear című horror-sétaszimulátor is, ami többféle befejezéssel, elképesztő grafikával és komoly, több szinten is értelmezhető történettel vett le bennünket a lábunkról. Amennyiben tehetitek, mindenképp pótoljátok, mert nagyon megéri az árát.

BEST OF – 2016
MULTI

Ahogy a bevezetőben említettük, az ősz a multiplayerre kihegyezett FPS-ekről szólt. Bár a Call of Duty: Infinite Warfare többjátékos módja alulmúlta várakozásainkat (cikkünkért lapozz az 50. oldalra), azért így is kellően tartalmasra sikeresedett. Ott volt még a Battlefield 1, ami nem csak szép, hanem bizony grandiózus is, igaz, a kioldható extrák elég hamar elfogynak belőle. Az Overwatch tehát egészen október végéig tuti befutónak számított, de aztán az EA végül kiadta a Titanfall 2-t, ami az elõd hibáinak kijavításával megmutatta, hogy a Call of Duty eredeti alkotóiból verbuválódott Respawn Entertainmentnek van még egy-két trükk a tarsolyában. Szép volt, fiúk, köszi!



CHRIS KEDVENCE: LEGION (WORLD OF WARCRAFT)

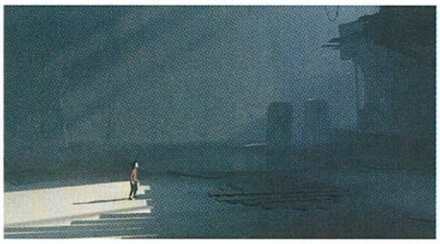
Most biztosan felhördültök páran, hogyan vagyok képes egy „kiegészítőt" választani az év játékának, de először is, a WoW-kiegészítők sokkal többek annál, mint amilyennek a kívülállók elképzelik azokat. Ráadásul a Legion nem egyszerű folytatás. Ennek köszönhetően teljesen átalakult a WoW, amit pluszban telezsúfoltak tartalommal is. Megszakításokkal ugyan, de 12 éve játszom World of Warcrafttal, és sosem volt még olyan, hogy így lekötött volna egy játék. Imádom.

BEST OF – 2016 KAMPÁNY

Az év legjobb multiplayere mellett muszáj megválasztanunk a legteljesebb egyjátékos élményt is, és hát na, volt miből válogatni. A Total War: Warhammer, az Infinite Warfare, a Gears of War 4, a Civilization VI, de még a Dark Souls III és az Uncharted 4 is versenyzett a trónért. Végül azonban egyöntetűen a Doomot találtuk a legjobb idei szóló darálásnak – mert ez bizony az volt, egy 5-6 óra hosszú, egymásutánban is bőven fogyasztható mészárszék, remek pályákkal, fegyverekkel, sok-sok lekaszabolható démonnal és vérrel. Mind a játékmenet, mind a harcrendszer remek lett, és még egy épkézláb sztorit is sikerült elmesélnie a programnak úgy, hogy a néma főhős puszta gesztusok által vált rétegzett szereplővé.

BEST OF – 2016 TÖRTÉNET

Igen ám, de a legjobb kampány nem egyenlő a legjobb sztorival – erre a díjra is sokan pályáztak, a Quantum Break, a Tyranny, a Layers of Fear és a The Technomancer is szóba került, de végül a LIMBO alkotóinak sokat várt játéka, az Inside vitte a prímet. Tény: az előbb felsorolt játékok története „jó" ugyan, de igazán egyik sem kiemelkedő, a bennük található fordulatok és ötletek nem válnak örökké emlékezetessé. Szemben az Inside beteg meséjével, ami tulajdonképpen maga a játék: bár akadnak benne logikai feladványok, ez a program elejétől a végéig egy virtuális formába öntött sztori, tele komor és szomorú, ám sajnos aktuális témákkal, amiken minden jóérzésű játékos el tud gondolkodni.



BEST OF – 2016 LOGIKAI

2016-ban több olyan logikai játék látott napvilágot, ami végre kitört a Steam sötét zugait uraló hidden object műfajból, és egész népszerűvé, „naggyá" vált. Ilyen a hosszú évekig készülő The Witness, az FPS-be oltott Super Hot, de még a legjobb történet díját elnyerő Inside is. Aztán megjelent egy kissé pajzán című indie-alkotás, amit egyetlen ember készített, és ami olyan komoly logikai kihívás elé állította a játékosokat, hogy még a Guru csapata, azon belül a tesztet író Siklara is csak pislogni tudott. A Stephen's Sausage Roll igazi elfeledett mestermű, ami viszonylag magas ára ellenére is bőven megéri a befektetést – feltéve, ha az olvasó nem bánja, hogy pár virslivel csinál belőle hülyét a program.

BEST OF – 2016 AKCIÓ-KALAND

FUTOTTAK MÉG 2016

STARBOUND

QUANTUM BREAK

GEARS OF WAR 4

UNCHARTED 4

Oké, mi is tudjuk, hogy konzolexkluzív játékot választani egy kategória csúcsának a PC Guruban kissé merész lépés, de mit csináljunk, ha egyszer a Naughty Dog alkotása minden más rokon alkotásnak fityiszt mutatva repült az élre? Ez van, az Uncharted 4: A Thief's End nemcsak hogy tökéletes búcsú lett a sorozattól (valóban az, ez egy igazi befejezés, hattyúdal, tessék bekészíteni a zsepit a stáblistára!), de játékmenetében is képes volt a maximumot nyújtani úgy, hogy valójában semmi olyat nem mutatott, amit korábban már ne láttunk volna valahol.

A sztori remek lett, a grafika a legszebb, amit a PlayStation 4 nyújtani képes (sőt Pro-kompatibilis a program), az irányítás kényelmes és egyszerű, az akció folyamatos és látványos, a pályák pedig többféleképpen is teljesíthető, hatalmas játszóterek, ahol tényleg a játékos képességein és türelmén múlik, hogy sikerrel jár-e vagy sem. Ehhez jön még a sorozat (talán) leghosszabb kampánya, na meg a kifejezetten élvezetes többjátékos mód, ami már az Uncharted 2-ben is mindenkit ledöbbentett kiforrottságával, az eltelt években pedig csak még jobb lett. Szóval egy olyan kerek csomagot kapunk a pénzünkért, amit nehéz felülmúlni a többi csapatnak – és akkor még nem mondtuk, hogy az Uncharted 4 ára ma már kifejezetten barátságos szintre süllyedt.

Pedig akadtak azért trónkövetelők május óta. Ott van például a jelen számunk 36. oldalán tesztelt Watch Dogs 2, vagy a novemberi PC Guruban bemutatott Gears of War 4, vagy akár a tavasszal kiadott, bár kissé csalódást keltő Quantum Break. Sőt még talán a Starbound is idefér, ami Chris egyik nagy kedvence volt, és annak ellenére, hogy milyen sokáig készült, az év egyik legjobb darabja lett. Annyira nagyszabású és korrekt produkcióvá azonban, mint az Uncharted 4, egyik program sem vált, úgyhogy konzolexkluzivitás ide, pécémustárrész oda, a Gurunál Nathan Drake lett a befutó. Jövőre egyébként esélyes, hogy a Ubisoft új Assassin's Creeddel, a Square Enix pedig Lara friss kalandjával támad, szóval szorosabb lesz a mezőny.

BEST OF – 2016
KIEGÉSZÍTŐ

FUTOTTAK MÉG 2016

BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

DESTINY: RISE OF IRON

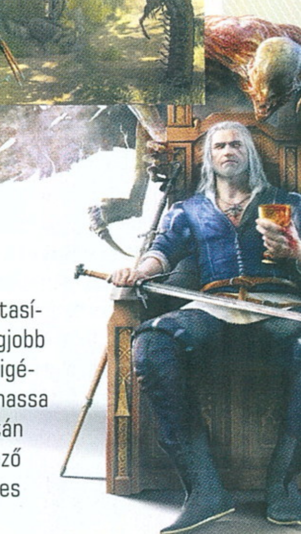
WITCHER 3: BLOOD & WINE

Akármilyen hihetetlennek hangzik, 2016 nemcsak az egyjátékos FPS-ek visszatérésének éve volt, hanem bizony a kiegészítőké is – és most direkt nem DLC-t írunk, hiszen utóbbi sajnos joggal vált szitokszóvá a megannyi unalmas szezonbérlet és „egy pálya, egy fegyver, nesze, 20 euró lesz" felkiáltással piacra dobott csomag miatt.

Nem bizony, itt most valódi kiegészítőkről lesz szó, mint amilyen az első Baldur's Gate önállóan is futtatható expanziója, az év legkirályabb címe díjra is nyugodtan pályázó Siege of Dragonspear. Nem hittük volna, hogy e klasszikus alkotás még igényes formában bővülhet évtizedes elhanyagolása után, de mégis így történt, a felújított Baldur's Gate-eket összehozó Beamdog ugyanis maximálisan hű maradt a recepthez. Bár a Spear of Dragonspear egy hajszállal ugyan, de lemaradt a trónról, azért így is mindenkinek ajánljuk, főleg, hogy a fejlesztők most már a Baldur's Gate 3-on dolgoznak.

Nyár végén jelent meg a World of Warcarft szám szerint hatodik kiegészítője, a Legion, amely a szó szoros értelmében formálta át a játékot, új kasztot mutatott be, és úgy általában mindenbe belenyúlt, amibe egy ennyire grandiózus és sokat módosított alkotás esetében bele lehet nyúlni – Chris személyes kedvence lett a játék, és ezzel nincs egyedül, ha a Legion nem kiegészítő volna, még az Év játéka díjért is versenybe szállhatna.

Van azonban egy olyan kiegészítő, ami mindennél nagyobb, szebb, jobb lett: ez a Witcher 3-hoz kiadott Blood and Wine. Az alapjátékot az összes elérhető elemében megújító, azt már röhejes szinten bővítő csomag az említett kiegészítőket egytől egyig maga mögé utasította, hogy a tavalyi év legjobb játéka az idei esztendő legigényesebb kiegészítőjét tudhassa magáénak. A Witcher 3 után a Blood and Wine is kötelező darabbá vált, amit az összes olvasónknak ajánlunk.



CHOCHO KEDVENCE: DOOM

Őszintén szólva azt hittem, könnyű lesz kiemelnem azt a játékot, ami a legjobban bejött 2016-ban, de tévedtem. Oda voltam a Dark Souls III-ért, majd' megvesztem a Doomért, az ősszel pedig minden szabadidőmet elvitte a Titanfall 2 – ugyanakkor kedvencem csak egy lehet, az pedig nem meglepő módon a Doom. Mindent, amit vártam, megadott, sőt még többet is, alig várom tehát a folytatást. Kösz id Software, ászok vagytok.

BEST OF – 2016
STRATÉGIA

FUTOTTAK MÉG 2016

XCOM 2

TOTAL WAR: WARHAMMER

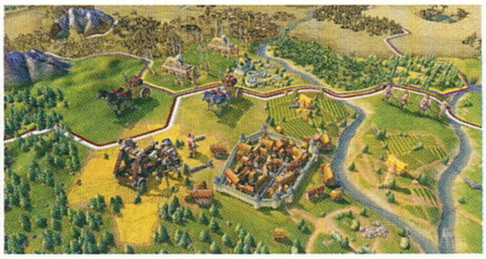
MASTER OF ORION

CIVILIZATION VI

Pár éve még komoly fejtörést okozott, hogy egyáltalán avassunk-e Év stratégiai játékát, a műfaj ugyanis minden szubzsánerével együtt halottnak tűnt, helyét átvették a mindenféle mobilról szökött megoldások és a MOBA-k. Erre tessék, itt van 2016, tele jobbnál jobb stratégiákkal!

Kezdődött minden az év elején kiadott XCOM 2-vel, aztán jött a nyáron mindent felborító Total War: Warhammer. Később még a Master of Orion is feltámadt, hogy az olyan kisebb alkotásokat, mint a volt C&C-fejlesztők által készített (ámbár csalódást keltő) Ashes of the Singularityt vagy az új Homeworldöt ne is emlegessük. Ezek a maguk módján mind jó játékok lettek, ha valaki szereti a műfajt, remekül szórakozott velük, akárcsak a Battlefleet Gothic: Armadával vagy a Mordheimmel. Sőt még a magyar fejlesztésű Meridian is kapott egy második, kifejezetten jól sikerült epizódot.

Ugyanakkor az év legjobb stratégiájára év végéig kellett várni: a novemberi számunkban 4 oldalon tesztelt Sid Meier's Civilization VI majdnem tökéletessé vált, mi is csupán a grafikába tudunk picit belekötni. Olyan teljes lett a játék, hogy felmerült, talán ez az utolsó, elvégre „folytatni" egyelőre nincs mód, még a kiegészítők potenciális (és korábban is felhasznált) témái (pl. vallás) is rendre el lettek sütve az alapjátékban. A Civ6 olyan jó lett, hogy még az Év játéka szavazáson is komoly esélyekkel indult, egyedül műfajának korlátai miatt nem kaphatta meg a koronát. Sajnos tény, hogy a játék nagyon borsos áron került forgalomba, cirka 18 ezer forintot kell kicsengetni érte, de ez azon ritka programok egyike, amelyek még az emelt árat is bőven megérik, mert szó szerint végtelen szórakozást nyújtanak.



A Sid Meier's Civilization VI tehát nem csak az év stratégiája, de 2016 egyik legjobb játéka is egyben, ami kiváló iránymutatás a folytatások sokaságán ügyködő fejlesztőknek. Megjegyeznénk mindemellett, hogy nagyon örülünk a stratégiai műfaj sikerének, hiszen a PC, mint platform egyik legszeretettebb exkluzív stílusáról van szó, amihez tényleg elengedhetetlen az összetett irányítást lehetővé tevő periféria (tisztelet a kevés kivételnek).

BEST OF – 2016 VERSENY-SZIMULÁTOR

FUTOTTAK MÉG 2016

AUTOMOBILISTA

MOTO RACER 4

RIDE 2

FORZA HORIZON 3

Az igazat megvallva nem szívesen mostuk össze a versenyjátékok műfaját a szimulátorokéval, hiszen utóbbiak között mostanában egy csomó, korábban kifejezetten bizarrnak tűnő alkotás sorakozik fel, elég csak a nagy sikerű Farming Simulatorra vagy az évről évre új résszel (lehúzással?) jelentkező Trainzre gondolni. (Vagy épp az olyan steames rémálmokra, mint a kő-, medve-, virág- vagy kakiszimulátorok.) Ezek a játékok viszont nem igazán ütik meg azt a minőségi mércét, hogy kategóriájuk legjobbjaiként tündököljenek, miközben a versenyjátékok egyre csak jönnek és jönnek – így esett, hogy a két műfajt végül egyben díjaztuk, és lám, szinte csak félkomoly autós-motoros címek kerültek a befutók közé.

Egyedüli kivétel az Automobilista, ami egy kissé hányatott sorsú játék: modból lett teljes értékű autós program, fejlesztését hosszas Early Access-szenvedés, szerzői jogi perek és állandó halogatások kísérték. Végül azonban csak elkészült és nagyon is jó lett, ha valaki komoly autószimulátorra vágyik, gondolkodás nélkül beteheti a steames kosarába. Sajnos azonban sem technikai, sem pedig játékmeneti újdonság szintjén nem rezgeti a lécet, ezért maximum ezüstérmes lehet az év végi hajrában.

Ideje árkádosabbra venni a figurát. A jelen számunk 66. oldalán tesztelt Moto Racer 4 hosszú szünet után lehelt új életet a sorozatba, méghozzá egész jól, bár a tartalom így sem lett olyan nagy, hogy komolyan fontolóra vegyük. Szemben a Ride 2-vel, ami ízig-vérig folytatás lett, a sok-sok hasonszőrű programot sorozatgyártó Milestone legjobbja – meg is érdemli a dobogó harmadik helyét. Első azonban csak egy lehet, és ez az a játék, ami már a megjelenésétől fogva uralta a kategóriát: a Forza Horizon 3.

Ebben a programban mindenből többet kaptunk, mint a második részben, szebb, nagyobb, élvezetesebb lett, és ami a legjobb, már nemcsak a konzolosok, hanem bizony a PC-s játékosok is élvezhetik, feltéve, ha Windows 10-et használnak, és nem átallnak 18 ezer forintot elkölteni rá. Ez nem a reklám helye, de akárcsak a Civ6 esetében, most is igaz, hogy az emelt ár jogos, a tartalom ugyanis (majdnem) végtelen, valószínű, hogy évekig játssza majd a Forza Horizon 3-at az, ki megveszi a programot. Csendben jegyezzük meg, hogy PC-re csak digitálisan kapható a játék, aki lemezes verziót szeretne, kénytelen Xbox One-ra beszerezni azt, a fizikai kiadás viszont nem tartalmaz PC-s verziót.

BEST OF – 2016 GAFIKA

2016 az az év, amikor szinte nem is jöttek ki csúnya játékok, legalábbis az AAA-kategóriában. A Forza Motorsport 3, a Layers of Fear, a Doom, a The Division, de még az Infinite Warfare is, mind-mind jól néznek ki, hosszú évekig megállják majd a helyüket a vizualitás terén. Az EA által kiadott Battlefield 1 azonban viszi a pálmát: egyszerűen minden döbbenetes benne, kezdve a textúráktól a karaktermodelleken át a fegyverekig és a járművekig. PC-n ráadásul akár DX12-es módban is futtathatjuk, és ez az első olyan játék, ami tényleg megvillantja az új API oroszlánkörmeit. Egyedül a gépigény miatt fájhat a fejünk, de ezt már megszoktuk a DICE echte PC-re tervezett sorozatától.

BEST OF – 2016 CSALÓDÁS

Bár Chocho többször a földhöz verte magát, hogy látványos hiszti rohamokkal érje el a Mafia III dicstelen győzelmét, Böjti és Chris erősebbnek (azaz nehezebbnek) bizonyult, így lett az év csalódása a No Man's Sky. Na, jó, nem csak emiatt: ez volt az a játék, amitől idén mindenki csodákat várt, és ennek nemcsak a hatalmas hype volt az oka, hanem a fejlesztők nem teljes felelősség mellett tett röhejes kijelentései is (ugye, Mr. Murray?). Vásárlók millió várták, hogy a Sony és a Hello Games közös gyermeke elvezesse őket a virtuális Walhallába, de helyette egy túlélős-kraftolós randomgenerált játékot kaptak, ami nem rossz, csak épp messze nem forradalom. Kár érte, talán majd legközelebb.

BEST OF – 2016 EARLY ACCESS

A PC Guruban idén debütált az Early Access rovat, így adta magát, hogy megválasszuk az esztendő legígéretesebb korai hozzáférésű játékát. Bár mind a We Happy Few, mind az Endless Space 2 remek játékoknak tűnnek, csakúgy, mint az új Torment vagy a Niffelheim, végül egy bátor kisegér minden nagyot maga mögé utasítva vitte el a díjat. A Dreamworks stúdió volt animátora által egyes egyedül fejlesztett Ghost of a Tale olyan tündéri, szép és egyedi, hogy igazából nem értjük, miért nincs körülötte nagyobb felhajtás. Egy kedves akció-kalandjátékról van szó, ami, ha egyszer tényleg elkészül, ismételten szerepelhet a Guruban az adott év legjobbjai között.

FUTOTTAK MÉG 2016

DOOM

FORZA HORIZON 3

OVERWATCH

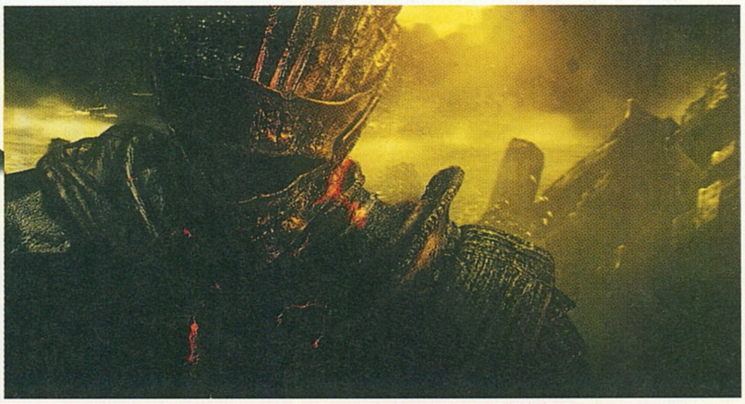
DARK SOULS III

Eljutottunk hát a legfontosabb döntéshez, és be kell vallanunk, nehéz dolgunk volt. 2016 remek év volt a játékok szempontjából, annak ellenére, hogy nagyon sok folytatást és remake-et kaptunk. Ezek között akadtak ugyanis roppantmód kiemelkedő darabok, a korábbi oldalakon nem egyet felsoroltunk, sőt az Év játéka befutók többsége sem eredeti alkotás, hanem valamilyen korábbi sorozat újabb epizódja. Ott van ugye mindjárt a Doom, ami nemcsak hatalmas meglepetés lett, de egyben kiváló játék is, ami sok szempontból meghatározta a 2016-os esztendőt. Az id Software visszahozta az AAA-kategóriába az „agyatlan FPS"-t, azaz a shooterek legősibb ágazatát, amelyet sikeresen ötvöztek a modern megoldásokkal, egy érdekes, mind a régi, mind az új játékosoknak szimpatikus egyveleget hozva létre így. Aztán a már többször emlegetett, a versenyjátékok kategóriáját lazán megnyerő Forza Horizon 3 is pályázott a díjra, mert egyszerűen annyira jól sikerült, hogy még az autózástól hidegrázást kapó játékosoknak is melegen ajánljuk.

Szóba került még a Civilization VI, az Uncharted 4, a Division és a Titanfall 2 is, komolyabban azonban csak egy harmadik befutón tudtunk elgondolkodni: ez volt a többi kategóriából rendre kiszoruló Overwatch. A Blizzard először készített FPS-t, rögtön egy multira kihegyezett shootert alkotott, ami májusban letarolta a piacot, hatalmas népszerűsége pedig nemhogy csökkent, de csak tovább nőtt – ebben a pillanatban is izzanak a szerverek, ennek pedig a kiváló játékegyensúly, az alacsony gépigény, na meg az eredeti, színes vizuális stílus az oka. És bár majdnem az Overwartch lett a legjobb játék idén a PC Guru szerint, volt egy cím, ami még a Blizzard alkotásánál is nagyobbat szólt a Guruban: ez volt a tavasszal megjelent Dark Souls III.

Az akció-szerepjáték műfaját megújító sorozat legfrissebb része kimeríti a „tökéletes folytatás" kifejezést. Nem elég, hogy szoros kapcsolatot ápol a széria korábbi részeivel (kiváltképp a közönségkedvenc első epizóddal), de kellő mennyiségű újdonságot is tartalmaz, és mindemellett egybegyúrja az előző két rész legjobb tulajdonságait. Elképesztően jól megírt, igazán „soulsos" történetet, csodaszép helyszíneket és grafikát, na meg tökélyre csiszolt játékegyensúlyt kaptunk, komoly kihívásfaktorral – és mégis, a sorozat történetében ez az első olyan rész, ami picit könnyebb, vagy ahogy a fejlesztők fogalmaztak, „hozzáférhetőbb" lett a vásárlóközönség kitágítása végett. Nem butult, hanem javult, kerekebbé vált, ennek eredménye, hogy sok olyan játékos is felfedezte magának a szériát, aki eddig nem foglalkozott a Dark Soulsszal. Ráadásul a játék még most is aktuális, az első DLC-jét a 43. oldalon teszteltük, és még soksok további tartalom várható hozzá.

A Dark Souls III tehát jött, látott és győzött – nemcsak a megjelenésekor, hanem az év végén is. Meghatározta az egész tavaszi játékpiacot, hatása pedig még mindig érezhető, elég megnézni, hogy az ARPG zsáner mennyire kevés vállalható versenyzővel bír mostanság – egyszerűen megnőtt a játékosok ingerküszöbe, jórészt a Dark Souls-sorozat miatt. A kiváló pályatervezés, az elképesztő zene, a szó szerint művészi jellemvonások, mind-mind a Dark Souls III vitathatatlan érdemei, amik miatt műfajtól függetlenül is kiemelkedik a 2016-os felhozatalból. A magunk részéről kíváncsian várjuk, a FromSoftware legközelebb mit tesz le az asztalra – ki tudja, talán egy újabb Év játékát.



BLIZZCON

[ÍRTA CHRIS] **Idén ünnepelte 25. születésnapját a Blizzard, aminek kapcsán bizony jól esik visszagondolni, mennyi feledhetetlen percet szerzett nekünk ez a csapat. A StarCraft, a Diablo és a World of Warcraft készítői idén is szeretettel vártak mindenkit saját rendezvényükön, ahol együtt nosztalgiázhattunk a fejlesztőstúdióval.**

Bár idén elmaradtak a nagy bejelentések, azért a Los Angeles melletti kisváros, Anaheim ebben az évben is megtelt a Blizzard rajongóival. Több ezren verődtek össze november elején azért, hogy személyesen is találkozhassanak a bálványként imádott fejlesztőikkel, valamint első kézből értesüljenek a legfrissebb hírekről, melyek a World of Warcraftról, az Overwatchról, a Heroes of the Stormról vagy a Diablóról szóltak. Ez a rendezvény az elmúlt évek alatt alaposan kinőtte magát, idén is több mint 20 000 látogató gyűlt össze, hogy kifejezzék rajongásukat a Blizzard játékai iránt. De ahogy pár éve megszokhattuk már, a kétnapos show idén is figyelemmel kísérhető volt virtuális formában is, aminek köszönhetően itthonról követhettük figyelemmel, hogy milyen érdekességek és újdonságok érkeznek kedvenc játékainkhoz. Lássuk ezeket!

A WARCRAFT VILÁGA

Ahogy az lenni szokott, a megnyitót ezúttal is Mike Morhaime kezdte, aki a szokásos beszéde után azonnal rátért, hogy mi várható a World of Warcraft háza táján az elkövetkező időkben. Mint bizonyára sokan tudjátok, az előző kiegészítő, a Warlords of Draenor nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Bár a nyitással nem volt semmi gond, menet közben több százezer játékos morzsolódott le – ezzel kapcsolatban az egyik oknak azt tartották, hogy túl lassan érkeztek a különféle tartalmak a WoW-hoz. Ezen akarnak most változtatni a Blizzardnál, ezért aztán úgy döntöttek, hogy mostantól a nagyobb, úgynevezett tartalmi patchek (content-patch)

Az Overwatch új hőse, Sombra képes meghackelni az ellenfeleit és akár deaktiválhatja pajzsrendszereiket is. Trükkös kis fenevadnak tűnik.

helyett áttérnek a kisebb patchek (minipatch) adagolására. Ennek köszönhetően képesek lesznek folyamatos tartalommal tölteni a játékokat ahelyett, hogy negyedvagy félévente dobnának be egy-egy nagyobb frissítést. Természetesen ezekbe az új tartalmakba is belekukucskálhattunk a BlizzCon alatt, melyek közül az első a 7.1.5-ös patch lesz, ami remélhetőleg még decemberben élesedik a játékban. Ebben a legfontosabb újdonság az, hogy érkeznek a Mists of Pandariaból ismert timewalk dungeonök és újraelevenítik a Brawler's Guildet, ahova több tucatnyi új ellenfelet is bepakolnak. A kisebb patchek mellett bevezetik a játékban az úgynevezett mikro ünnepnapokat is, mint amilyen az Ahn'Qiraj emléknap, mely során a játékosok újra összegyűlhetnek Silithusban, és megünnepelhetik a híres raid instance sok évvel ezelőtti megnyitását. Valamikor jövőre érkezik az ezt követő 7.2-es patch, amivel együtt megkapjuk a Tomb of Sargeras nevű raidet, és tovább küzdhetünk a Lángoló Légió ellen Suramarban. De ami talán ennél is fontosabb, hogy ennek a patchnek az érkezésével végre feloldhatjuk a repülő hátasokat

A BlizzCon

A Blizzard Entertainment évente megrendezésre kerülő show-ja, amit 2005 óta szinte minden évben megtartottak (az első és a második rendezvény között 2 év szünet volt). Az esemény rendkívül népszerű, és úgy tűnik, hogy nyoma sincs annak, hogy ez megváltozzon. A kezdeti 8000 fős látogatószámot hamar sikerült megduplázni, 2010-ben már 27 000 ember volt kíváncsi arra, hogy mit készít jelenleg a nagy csapat. Azóta minden évben hasonló méretű tömegek zarándokolnak el ide, hogy első kézből értesüljenek kedvenc kiadójuk legújabb játékairól, ahol általában nagy bejelentésekkel és izgalmas versenyekkel várják a rajongókat.

is, amivel kapcsolatban külön érdekesség, hogy megjelennek a játékban a kaszthoz kötött hátasok is, melyekhez a kaszthazunk kampány-küldetéssorozatának teljesítésével juthatunk hozzá. Ezenkívül természetesen kezdetét veszi az új PvP szezon, megnyílik egy újabb dungeon (Cathedral of Eternal Knight), új talenteket kapunk az artifact fegyvereinkre, és tovább bontakozik a történet a Legion sztorijában. Tartalomból tehát nagyon úgy tűnik, hogy jövőre sem szenvednek hiányt a World of Warcraft játékosai, ami remélhetőleg elég csábító lesz ahhoz, hogy a nagy múltú cím továbbra is magához láncolja az előfizetőket.

VIHAROS HŐSÖK

Izgalmasnak ígérkezik az idei és a 2017-es év a Blizzard ingyenesen játszható MOBA-jában, a Heroes of the Stormban is. A játék az elmúlt évben alaposan meghízott, hiszen jó néhány új arénát kaptunk, valamint a kezdeti közel 30 hősből mostanra már majdnem 60 lett. Ezek mellé érkezik hamarosan még kettő rendkívül izgalmas karakter, melyek közül az egyik Varian, aki a World of Warcraft univerzumából látogat el a csatamezőkre. Varian egy közelharcos karakter és a warrior osztályhoz tartozik. Hasonlóan a többi warriorhoz, ő is a csaták hevében érzi jól magát, képességei is kifejezetten az agresszív, előre törő stílust támogatják. Különlegessége, hogy a 10. szintet elérve ugyanúgy specializálhatja magát, mint a World of Warcraft harcosai, tehát készíthetünk belőle magasabb életerővel és páncélzattal rendelkező tankot vagy kétféle sebzésosztót is. A játék másik érdekes karaktere, aki hamarosan tiszteletét teszi a HotS arénáiban, maga Ragnaros, a WoW első raid instance-ának főellenfele. Ragnarost egyelőre még nem lehetett kipróbálni, de azt már tudjuk, hogy ő is közelharcos karakter lesz, méghozzá assassin kategóriában. Ragnarossal leginkább a sebzésosztás lesz a feladatunk, Sulfuras nevű kalapácsával és tűzlabdáival igencsak odaperzselhet majd ellenfeleinek. Ezenkívül visszatér a játékba a Blackheart's Bay nevű aréna is, amit most már Backheart's Revenge-nek hívnak, és a látványvilágán kívül szinte egyáltalán nem hasonlít már elődjére. Ez a pálya egészen különlegesnek ígérkezik, ugyanis ez lesz az első aszimmetrikus harcmező a HotS-ban, ahol ahelyett, hogy az

Ahogy azt már megszokhattuk, idén is új kiegészítővel bővült az ingyenesen játszható Hearthstone. Mi csak annyit akarunk mondani: nerf priests!

Ragnaros sok World of Warcraft játékos életét megkeserítette már. Most ideje a Heroes of the Stormosokat is elgyepálnia.

eredeti szabályok szerint érméket gyűjtögetnénk a pálya közepén található kalózkapitánynak és simán harcolnánk egymással, egy hajó kísérése vagy épp megállítása lesz a feladatunk. Ez egy elég érdekes és egyedi játékmódot jelent, amiben csupán az egyik csapatnak lesz elpusztítandó főbázisa (core), amit a védők ágyúgolyók gyűjtésével és felhasználásával védhetnek meg, a támadóknak pedig az lesz a dolguk, hogy megakadályozzák ezt, és elkísérjék Blackheart hajóját egészen a védők bázisáig.

A FIGYELŐK TOVÁBB FIGYELNEK

De nemcsak a Heroes of the Storm, hanem az Overwatch is szépen gyarapodott a megjelenése óta, így prezentációjára több ezren gyűltek össze a főcsarnokban. Itt végre megmutatták a már régóta belengetett új karaktert, Sombrát, akit egy eszméletlenül látványos és hangulatos videóban fedtek fel. Ebben a videóban Sombra két társával együtt (Widowmakerrel és Reaperrel) betör egy titkos orosz létesítménybe, hogy likvidálja az ország első számú vezetőjét, de a dolgok persze nem úgy alakulnak, ahogy azt eltervezte. A látványos videó után megmutatták Sombra képességeit, aki a támadó (assault) karakterek sorát fogja bővíteni. Fegyvere egy közelharcban hatásos géppisztoly, ami nem túl erős, viszont személyes képességei ellensúlyozzák ezt a csatatéren. Somba képes ugyanis hackelésre, amivel meggátolhatja ellenfeleit abban, hogy képességeket használjanak, valamint rövid időre láthatatlanná is válhat. Ezenkívül rendelkezik egy transzlokátorral is, amit bárhova lerakhat a pályán, és arra a pontra visszateleportálhatja magát. Ezeken

Diablo 4-et vártunk, helyette az első részt kaptuk felújítva, plusz a Necromancert. Kár.

kívül ultimate képessége is elég durvának tűnik, ami nem más, mint egy EMP lökéshullám, amivel a hatósugarába kerülő áldozatait megbéníthatja, valamint lekapcsolhatja azok védőpajzsait is. Sombrán kívül jövőre érkezik az Arcade mód, ami gyakorlatilag a Weekly Brawl helyett kerül a játékba.

Ez nagyon hasonlóan fog működni, mint a Brawl, tehát különleges játékszabályok alapján működő meccseket játszhatunk, de megjelennek a jutalmak is, amiket azzal szerezhetünk meg, ha itt játszunk. Az új rendszer érdekessége az, hogy mi magunk választhatjuk meg, hogy milyen küldetést vállalunk be, és azok teljesítéséért kapjuk a jutalmakat. Az Arcade mód mellett természetesen kapunk egy új pályát is, Oasis néven, aminek első verzióját valamikor decemberben már kipróbálhatjuk a PTR szervereken. Bár minket, kocajátékosokat annyira nem izgat, bejelentették az Overwatch League nevű szerveződést is, ami voltaképpen egy profi esport kezdeményezés, aminek keretén belül a játékosok leszerződhetnek havi fizetésért (bizony, ezzel pénzt lehet keresni) a Blizzardhoz. De mielőtt azonnal ugranátok a lehetőségre, annyit azért érdemes tudni, hogy ehhez nem elég simán jó játékosnak lenni, tényleg csak profiknak szól a dolog. Mindenesetre az ötlet remek, és örülünk, hogy ezzel is újabb támogatást kapott az esport.

ÉS ELJŐ' MAGA AZ ÖRDÖG

A BlizzCon előtt már sejteni lehetett, hogy valami nagyon

BLIZZARD ENTERTAINMENT IDŐVONAL

The Lost Vikings 1992

Sokan a Blizzard első játékának tartják, de valójában a csapatot akkor még Silicon & Synapse néven ismerhettük.

A híres viking trió egy játszható hős formájában tért vissza a HotS-ban.

Rock n' Roll Racing 1993

A Blizzard az utolsó pillanatban döntött úgy, hogy rockzenét tesz a játék alá.

Ebben az izometrikus nézetű autóversenyben négy játékos küzdhetett egymás ellen, sőt még különféle fegyvereket is bevethettek a csatában.

A játék ingyen letölthető a Battle.net oldalról, a My Games/Classic Games szekció alól.

Blackthorne / Blackhawk 1994

A Blackthorne korának egyik legkiemelkedőbb alkotása volt, intelligensnek és komornak tartották.

Mai szemmel nézve csupán egyszerű platformer, de sokak számára ennél jóval többet jelentett a Blackthorne.

Warcraft: Orcs & Humans 1994

Jó esély volt rá, hogy a játék a Warhammer-univerzum köré épül, de végül nem jött össze a dolog.

A Blizzard első valós idejű stratégiája, melyben az orkok és az emberek közti háború korai pillanatait ismerhettük meg.

Warcraft II: Tides of Darkness 1995

A készítéskor komolyan fontolóra vették, hogy az orkok portálja a modern világunkra nyíljon. Már kész voltak az első videók is.

Megjelentek a vízi és a légi járművek, valamint sokat csiszolódott a játékmenet. A folytatás rengeteg díjat kapott, milliós eladásokat produkált.

Diablo 1996

Eleinte körökre osztott szerepjátéknak készült, de a Warcraft sikere ráébresztette a fejlesztőket, hogy ebben van potenciál.

Az első Diablo megjelenése gyakorlatilag megrengette a játékipart, pedig tulajdonképpen egy sima kaszabolós szerepjáték volt.

2017-ben érdemes lesz újra visszatérni a Diablo 3-ba, ahova remek retró játékmód és egy új karakter is érkezik.

nagy dolog van készülőben a kaliforniai csapat háza körül, diablós pletykákat lehetett hallani mindenhol. Ezért aztán valami nagy dobásra számítottunk, amihez minden adott volt: épp idén lett 20 éves a Diablo-széria, valamint már nagyon érett, hogy valami újdonságot bejelentsenek az univerzummal kapcsolatban.

Mint sokan mások, mi is a negyedik epizód bejelentésére számítottunk, de sajnos ez elmaradt, ami miatt szomorúan vettük tudomásul, hogy az elkövetkezendő pár évben szinte biztosan nem kapunk új részt. De a pletykák nem voltak teljesen alaptalanok, ugyanis belengettek két izgalmas újdonságot a harmadik epizódhoz. Az egyik a 20 évvel ezelőtti Diablóval kapcsolatos, aminek hamarosan elkészül egy különleges, a Diablo 3-ba ültetett verziója, ami egy patch formájában kerül a játékba. Ennek során az eredeti Diablót fogják átültetni úgy, hogy a motor új lesz, de az egészre ráhúznak egy retró képszűrőt, valamint a karakterek mozgása (8 irány!) marad a régiben. Ennek első verziója még idén kipróbálható lesz a PTR szervereken. A másik újdonság ugyancsak egy nagyobb patch alkalmával kerül majd valamikor jövőre a játékba, aminek során a játszható karakterek száma kibővül eggyel: érkezik a Diablo 2-ből ismert Necromancer! A holtakat feltámasztó kaszt sokunk kedvence volt a 16 évvel ezelőtt verzióban, a bemutató videó megtekintése után pedig azonnal úgy éreztük, hogy mindenképp indítanunk kell majd egyet itt is. A Necromancer egy hős-osztályú karakter, tehát nem szükséges majd első szintről kinevelnünk ahhoz, hogy játszhassunk vele, de ezenkívül szinte semmit sem tudunk még róla. Emellé érkezik még két új zóna is a játékba (Shrouded Moors és a Temple of the Firstborn), melyek hasonlóan az eddig megismert területekhez, most is Adventure módban válnak elérhetővé. Tehát a nagy bejelentés sajnos elmaradt, de azért bízunk benne, hogy lesz még valamikor Diablo 4-es prezentáció. Talán 2017-ben...

JÖVŐRE UGYANITT!

A viszonylag nagyobb bejelentések mellett természetesen jutott idő a Blizzard többi játékára is, amiket folyamatosan bővíteni fognak a közeljövőben, azaz 2017-ben is. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már be is futott a Hearthstone legújabb kiegészítő csomagja is, a Mean Streets of Gadgetzan, valamint ugyanide megérkezett a Heroic verziója a Tavern Brawlnak, ahova 10 euró vagy 1000 arany kicsengetése után juthatunk be, és ezután mérkőzhetünk meg más játékosokkal. Annak ellenére, hogy tavaly ilyenkor lezárult a StarCraft 2 története, ez a játék is tovább bővül, méghozzá úgynevezett minikampányok segítségével, mint amilyen a pár hónapja megjelent Nova Covert Ops volt. Mindent összevetve tehát idén is remek show-nak voltunk szem- és fültanúi. Bár a nagy bejelentések elmaradtak, mindenkit megnyugtattak a Blizzardnál, hogy nem hagyják magára kedvenc játékainkat. A World of Warcraft, az Overwatch, a Heroes of the Storm, a Diablo és még a StarCraft 2 is izgalmas időszaknak néz elébe 2017-ben, így rengeteg játékos számára örök kedvencek maradnak. Ahogy nálunk, a szerkesztőségben is.

Ebből a programból ered a pwned szó, ugyanis a játék úgy jelent meg, hogy ez a szó hibásan került bele.

Starcraft 1998

Egyesek a mai napig a világ legjobb stratégiájaként tartják számon, kiegészítő lemezével együtt közel 10 millió példányban kelt el.

Mai napig érkeznek hozzá patchcsek, a játékot sosem hagyta magára a Blizzard.

Pletykaként indult, de végül bekerült a Diablo 2-be minden idők legjobb easter eggje: a titkos tehenes pálya.

Diablo II 2000

Rengeteg csúszást követően, de végül az ezredfordulóra befutott a Diablo folytatása, ami új hősökkel és többjátékos móddal bővült.

A Lángoló Légió eredetileg játszható fajnak készült, de aztán erőegyensúlybeli problémák miatt elálltak ettől a készítők.

Warcraft III 2002

A 2002-ben érkezett folytatásban megismerhettük az undeadeket és a night elfeket, a játék pedig csodaszép 3D-s megjelenítést kapott.

A South Park egyik része (10/8) is a WoW-val foglalkozott, ami az egyik legjobb epizód a sorozatból.

World of Warcraft 2004

Minden idők legnépszerűbb online szerepjátékát nem szükséges bemutatni, a mai napig letarolja a piacot, ha új kiegészítő érkezik hozzá.

Az egyik pálya jobb alsó sarkában megtalálható maga Diablo is, de egyes helyeken rengeteg egyéb utalást is felfedezhetünk más játékokhoz.

Starcraft II: Wings of Liberty 2010

Három részre bontva érkezett a Starcraft folytatása, aminek első epizódja a terran kampányt bemutató Wings of Liberty volt.

A játék megjelenéskor annyira népszerű lett, hogy napokig játszhatatlan volt. Az Error 37 üzenetet még ma sem felejtjük.

A program fejlesztése 11 évig tartott és 2005-ben a Blizzard North megszűnéséhez vezetett.

Diablo III 2012

Sanctuary világa harmadszorra is megelevenedett a Diablo 3-ban, ami a 2014-ben érkezett Reaper of Soulsszal együtt vált legendás játékká.

KÉT VILÁG LEGJAVA

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR III

[ÍRTA **BULLSEYE**]

A távoli jövő kegyetlen sötétségében csupán a háború létezik. Az állandó konfliktus viszont folyamatos szórakozást biztosít számunkra az egyre növekvő számú Warhammer 40,000-játéknak, vagy legalábbis a jobb daraboknak köszönhetően. Ennek ellenére a méltán sikeres, valós idejű stratégiai/taktikai feldolgozásnak legújabb fejezetére már több mint öt éve várunk. Végre belátható közelségben az új rész, ami egyszerre újító és retró a maga módján, és úgy tűnik, ezzel (is) alaposan felkavarta a rajongók kedélyeit.

Ha valaki az utóbbi évek játékáradata ellenére sem ismerné a WH40K világát, akkor most a disztópia új mélységeire bukkanhat. Az emberiség elburjánzott a világegyetemben, csakhogy ott más fajok is élték volna a maguk életét, így kialakult egyfajta deathmatch, amiben kisebb ideiglenes szövetségek kivételével mindenki mindenki ellen harcol. Valamint ott vannak még a káosz által megfertőzött egykori emberek és egyéb lények, valamint az őket vezető démonok, no meg a nyolcadik utas úgy egy trilliárd közeli hozzátartozója. Mellesleg az emberek birodalma önmagában is szörnyű hely, diktatúrával, inkvizícióval és úgy általában középkori világnézettel. Hirtelen nem is jut eszembe olyan fantáziavilág, ahol kisebb esélyei lennének egy átlagembernek a túlélésre. Nagy szerencse, hogy a Dawn of War – mint a legtöbb WH40K-játék – nem az átlagemberrel foglalkozik, hanem a genetikailag módosított szuperkatonákkal, az Űrgárdistákkal, valamint a közülük is kimagasló hősökkel, és persze más fajok méltó ellenfeleivel (magáról az univerzumról, a génmódosításokról a 22. oldalon találhatsz további információkat).

STRATÉGIAI EVOLÚCIÓ

A sorozat első része és annak kiegészítő küldetéslemezei még a klasszikus RTS-ek sorát erősítették, bázisépítéssel, egységgyártással, erőforrás-gazdálkodással. A második epizódra épülő trilógia ellenben sokkal taktikusabb lett, kisebb csapatot kellett mikromenedzselni, a stratégiai vonalat pedig egységeink szintlépésenkénti fejlesztése és felszerelésük küldetések előtti kiválogatása jelentette. Ahogy az lenni szokott, mindkettő miatt bőven akadt panasz. Az első rész 2004-es megjelenésekor a szabvány RTS felállás már sokaknak unalmas volt, mások pedig (köztük én is) pont azt sírták volna vissza a 2009-es folytatás láttán. A Relic Entertainment úgy döntött, megpróbál mindkét csoportnak kedvezni.

Az eredmény, ahogy az várható volt, dupla adag netes nyafogás, holott az elv kifejezetten érdekesen kivitelezett, még ha nem is forradalmi újdonság. Kapunk kitermelendő erőforrásokat, bázisépítést és egységgyártást, fejlesztéseket és méretes ütközeteket. Valamint kiemelt elit hősöket és szuper-egységeket, amikre odafigyelve és különleges képességeiket kihasználva csatákat dönthetünk el. Így elméletben mindenki boldog lehetne és koncentrálhatna arra a részre, ami számára kedvesebb – majd idővel úgyis belátja, hogy mindkét rendszert együtt kell használnia, ha szeretné megnyerni a háborúnak ezt a fejezetét.

Több mint tíz év, és még csak három epizód? Na ja, van, ahol a minőség számít, nem a mennyiség.

AZ ÖRÖK HÁBORÚ

A legújabb rész frakcióiból egyelőre az űrgárdistákat, az eldákat és az orkokat vehetjük biztosra, akik keresztül-kasul fogják egymást gyilkolni egy ősi hiper-megafegyver megszerzéséért. Az ígéretek szerint az esetenként egymáshoz kapcsolódó küldetéseik során alakul a történet, de meglepődnénk, ha a végére nem kerülnének elő a káosz hívei, még ha irányítani nem is tudjuk majd őket. Persze később változhat a helyzet, hiszen annak idején az első Dawn of Warhoz is újabb frakciók érkeztek, és a szintén a Relichez tartozó Company of Heroes kifejezetten híres / hírhedt a bővítő DLC-kről.

Az első részekhez való visszatérés fényes bizonyítéka a szereplőlista is, űrgárdista körökben (ismét) jól cseng az eddigi játékokban is jelen lévő Gabriel Angelos neve, aki immár a Blood Ravens rendház vezetőjeként indul harcba; az eldákat az első

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Relic Entertainment

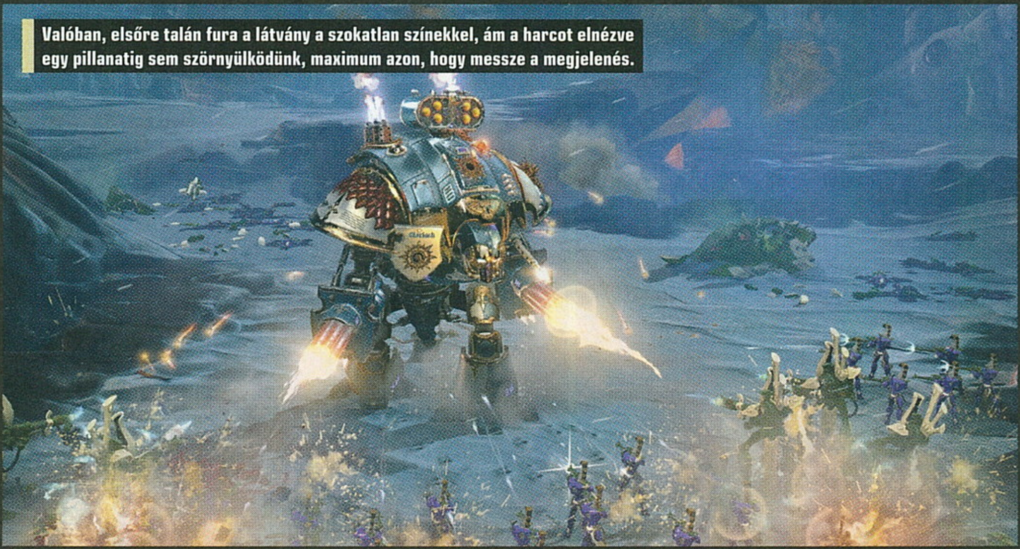
MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Warhammer 40,000: Dawn of War
2004 (THQ)

Starcraft 2
2010 (BLIZZARD ENTERTAINMENT)



Valóban, elsőre talán fura a látvány a szokatlan színekkel, ám a harcot elnézve egy pillanatig sem szörnyülködünk, maximum azon, hogy messze a megjelenés.

LOVAGI TORNA

A játék büszkén hirdeti, hogy a sorozat eddig messze legnagyobb egységeit irányíthatjuk, de azokról sok információ legfeljebb sejthető és kikövetkeztethető. Ami biztos, hogy a birodalom oldalán egy Imperial Knight osztályú lépegetőt kapunk, méghozzá Solaria úrhölgyét. A játék kései szakaszára szánt, drágán feloldható monstrum fő fegyvere a hatosával kilőhető irányított rakéta, valamint a dupla forgócsöves gépágyú, amit különösen hatékony, de kissé lassan beinduló területre ható támadásra is használhat. A folyamatos tüzeléstől a lépegető rendszerei túlhevülnek, amitől mozgása lelassul, de a felhevült lövedékek hatékonyabbak a páncélozott célok ellen. Sőt ez esetben a rakéták is extra égési sérülést okoznak azoknak, akik egyáltalán túlélték a becsapódásukat.

A találgatások főleg arra vonatkoznak, hogy egyszerűen csak több lovag közül választhatunk-e majd a küldetések előtti felkészülési szakaszban, hogy viszontláthassuk a látványos kedvcsináló videóban bemutatott lánckardos modelleket, vagy – ahogy az eredeti szabályokban szerepel – változtathatjuk-e a lépegetők (és persze a többi hős egység) fegyverzetét és felszerelését is.

játékból ismert látnok, Macha vezeti, míg az orkokat a már szintén többször feltűnt Gorgutz. Mi pedig mindegyikük szempontjait és csapatait megismerhetjük a történet során, ugyanazt az összecsapást akár több szemszögből is végigküzdve.

ÚJ IDŐK UI-JA

A csatákba belépve rögtön elfoghat minket a nosztalgia, az ismerős épületek és formációk láttán, feltéve, hogy elég sok időt öltünk a korábbi részekbe, és nem okoz feldolgozhatatlan lelki sérülést, hogy a térkép és az egységek menüje helyet cserélt. Ez egyébként sima dizájnváltás helyett átgondolt játékmechanikai elem, mivel saját egységeink a legtöbb játékban a bal oldalon szerepelnek, és megsokasodtak az ide tartozó elemek.

A hagyományos panelben állíthatunk viselkedést, adhatunk parancsot és fejleszthetünk egy kicsit a kiválasztott egységen, vagy kezdhetünk gyártani/fejleszteni az épületek esetében. E fölött találhatóak a drop podok. Ezekbe is „gyárthatunk" egységet, ami ugyan egy kicsit lassabban készül el az orbitális pályán keringő űrhajón, ráadásul a lehetőség újratöltődése is némi időbe telik. Cserébe bárhova ledobhatjuk az elkészült egységet, például az ellenség fejére, így a csapat már megérkezésével komoly károkat okoz.

Felfelé továbbhaladva a három elit egységünket láthatjuk, amelyeket az adott pályához kapunk vagy választhatunk. Őket csatánként fel kell oldanunk a többnyire ellenfelek megsemmisítéséért és részküldetések teljesítéséért kapott elit pontokért, hogy aztán hatalmas bosszúval és rettentő haraggal sújthassanak le. Ezek az egységek brutálisan erősek és strapabíróak, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a leggyengébb bemutatott csoportjuk a terminátorok szakasza. További jó hír, hogy ha mondjuk magát Angelost is veszítjük el, nem bukjuk el a küldetést, csupán nélküle kell tartanunk a frontot, amíg a meglehetősen hosszú újraéledési ideje le nem jár. Így a vakmerőbbek akár fel is áldozhatják egy feladat teljesítésére, az eddigi információk szerint bármilyen hátrány nélkül, amennyiben a lelkiismeret-furdalást nem számítjuk.

A legfelső hely pedig a szuperfegyveré, ami szintén tetemes újratöltési idővel rendelkezik, és még annál is lenyűgözőbb pusztító erővel. Az eddigi egyetlen játszható frakció, az űrgárdisták esetében ez az Orbital Beam, ami képes teljes hadtesteket megsemmisíteni.

KLASSZIKUS RTS+

Mint már szóba került néhányszor, visszatért a hagyományos RTS-játékmenet. Azaz el kell foglalnunk a kijelölt pontokat, ahonnan energiához és rekvizíciós pontokhoz juthatunk. Ezekből gyárthatunk új épületeket, majd azokban egységeket, ha nem is korlátlan számban, de a második részhez képest hatalmas csapatokat állíthatunk össze. Ráadásul a hagyományos gyalogos egységek mellett megkapjuk a szabvány járműveket is, egyelőre közepes választékban – de remélykedhetünk benne, hogy az egyjátékos mód újabb részekben vagy DLC-kkel való továbbszövése során az egységek kínálata is bővül, akárcsak a Company of Heroes esetében.

Ez egyben azt is jelenti, hogy egyszerre kell fejlesztenünk és védenünk a bázisunkat (az AI szeret hátba támadni, ha megteheti), gyártani az egységeket és harcba vezetni őket, ahol a különleges alakulatokra külön gondot kell fordítanunk, ha megfelelően ki akarjuk használni a

Ilyen csaták alatt egyébként is ki foglalkozik színekkel, egyedüli fájdalmat a kivégzések elhagyása jelenthet, mert a brutális mozdulatok bizony hiányoznak majd.

képességeiket. Lesz bőven tennivalónk, éppen ezért a második részhez képest történt néhány egyszerűsítés, ami nem igazán nyerte el a keményvonalas rajongók tetszését.

Ilyen változás a fedezékrendszer átdolgozása: ennyi egységnél a játékosok többségének nagyon nehéz lett volna megfelelőn kezelni a korábbi rendszert, így most olyan fix pajzsállásokat kapunk, amik elfoglalásuk után a megsemmisülésükig védelmet adnak a távolsági fegyverek ellen. Közelharci egységekkel viszont könnyedén kitessékelhetünk onnan bárkit. A másik áldozat a látványos közelharci mészárlás lett. Eddig volt rá esély, hogy egy külön animációt kapunk egy-egy ellenfél legyőzésekor, ezt viszont most kihagyták a készítők, mert szerintük túlságosan megtöri és lassítja a játékmenetet, és a figyelmet is elvonja. De azért reménykedhetünk benne, hogy a tiltakozások hatására kikapcsolható verzióban végül csak visszakerül a játékba.

ÍZLÉSEK ÉS NETES POFONOK

Ami azonban szinte kizárt, hogy változzon, az a játék látványterve. Pedig ez az, ami a leginkább megosztja a rajongókat. Az eddig elérhető egyetlen pályát néhányan egyenesen méltatlannak érzik a WH40K világhoz, mert túl „rajzfilmes". Aki ez alapján Overwatch-csot várna, keservesen csalódni fog. A panasz oka, hogy a pálya és az egységek is élénk színűek, nem elég leharcoltak, és néha az animációjuk is túlzó. Ami a pályát illeti, könnyen lehet, hogy csak a jégmezők kékfehér színe furcsa a sivataghoz, dzsungelhez és szétlőtt városokhoz szokott játékosoknak.

Az egységek kinézete már furcsa módon komolyabb és jogosabb probléma. A WH40K alapját a kis játékfigurák, avagy a miniatúrák jelentik, amiket kétféle módon szokás kifesteni: vagy gyönyörűen polírozottra, mint a csatába induló dicső lovagokat, vagy sérültre és viharvertre, mint száz háború veteránjait. Ami az élénk

Van, hogy valaki két szék között a földre ül, de a Relic megtalálja majd az arany középutat, ami mindenkinek jó.

színeket illeti, nagyon sok rendház és frakció ilyen világos és erős, néha már neon színeket használ. Ennek ellenére elég valószínű, hogy a sima „festés" nem kizárólag dizájneri döntés volt, hanem az erőforrásokkal próbáltak spórolni, hiszen így egységtípusonként elég egy textúra – míg a sérüléseket több változatban kellett volna elkészíteni, különben abból lett volna botrány, hogy mindegyik katona egyforma. Másrészt az említett DLC-mánia miatt így legalább jobbak az esélyek, hogy a többjátékos csatákhoz extra skineket kapunk a többi alfrakcióból, és talán néhány golyótépázta változatot is kiadnak, hátha valaki fizetne értük.

Az vitathatatlan, hogy az egységeket ledöntő támadásoknál a földre zuhanás animációja kissé túlzás, ahogy Angelos terminátor páncélban végrehajtott szaltós támadása is (még ha ki is magyarázható az újraépített testével és hős státuszával). De nem szabad elfelejteni, hogy minden zordsága ellenére a WH40K olyan világ, ahol az orkoknak soha nem fogy ki a lőszerük, mert nem hisznek benne, hogy ez előfordulhat. A tervezett, jövő áprilisi megjelenésig még van idő, hogy a cég is átgondolja a panaszok és követelések egy részét, és a netharcosok is kissé megnyugodjanak. Végtére is ez csak egy végtelen háború, nem kell ennyire komolyan venni!

RETTENTŐ VÁDAK

A felháborodott rajongók nem kímélik a Relicet: elég kemény vádakkal álltak elő az első és eleddig egyetlen pálya ismeretében. Az egyik, hogy a DoW III MOBA szeretne lenni, mert gyanúsan három célpont van három útvonalon. Amellett, hogy egy ilyen stratégiai hibrid sem lenne feltétlenül tragikus, ennek ellentmond, hogy valójában számos útvonalat lehet választani, az AI is előszeretettel használja ki ezeket.

A másik, talán még bántóbb felvetés, hogy a játék Starcraft 2 akar lenni. Való igaz, a kicsit egyszerűbbnek tűnő játékmenet és a látványosabb külső vonzó lehet azoknak is, akik nem rajonganak a korábbi részekért, vagy a WH40K világáért olyan komolyan, hogy a keményvonalas veteránok szerint is kiérdemeljék a játékot, de azért ez túlzás. Mégis, miért akarná bármely fejlesztő cég vagy kiadó, hogy olyan népszerű és sikeres legyen az alkotásuk, mint a Blizzardé?!

WARHAMMER 40,000

„In the grim darkness of the future, there is only war"
„A kíméletlen, sötét jövőben egyedül a háború létezik"

A Games Workshop disztópikus (az utópia ellentéte) univerzuma a '80-as évek végén kezdett testet ölteni, egy olyan gondolatkísérlet eredményeképp, amely elképzelte, hogyan viselkednének a Warhammer lényei a távoli jövőben. Az eredményt ismerjük, a 40k mára önálló műfajt teremtett, a grimdarkét (grim darkness), ami százával termelte ki a regényeket, játékokat. De lássuk, miről is van szó! A 41. évezredben járunk. A Birodalom Istencsászára immár tízezer éve ül mozdulatlanul a színarany trónprotézisébe zárva, és vigyázó tekintete ott őrködik a milliónyi emberi világon. Az élőhalott uralkodót naponta lelkek ezreivel táplálják, hogy fénye, az Asztronomikon örökkön-örökké ragyogjon a hipertérben, így segítve az átkelést az űr mögött rejtőző dimenzióban. Az Immatérium (hipertér) köti össze a távoli világokat, ennek hiányában pedig a császár nevében harcba induló roppant seregek sosem érnék el a bajba jutottak millióit. Eretnekség, lázadások, idegen inváziók, itt ezek a hétköznapok – ma lehet, hogy megsemmisül egy bolygó, holnap pedig egy egész rendszert elnyel a Káosz.

Hogyan kezdődött mindez?

A FELEMELKEDÉS KORA (M1-M15)

Úgy 2-3 ezer évvel Jézus, egy ősi, rég elfeledett vallás vezetőjének a születése után az emberiség hozzálátott a Naprendszer kolonizálásához, lassan benépesítette a Marsot, és megtelepedett a Jupiter, a Szaturnusz, valamint a Neptun holdjain. A fúziós és antianyag-hajtóművekkel több generáción át tartó utazások indultak távoli bolygók felé, amelyeken azután elszigetelt kolóniák jöttek létre. Ez volt a Kirajzás.

A TECHNOLÓGIA SÖTÉT KORA (M15-M25)

A tudomány aranykora, amikor a tudást és technológiát elvakultan hajszoló emberiség a technikai fejlettség csúcsára ért. A hiperhajtómű felfedezése után megtalálták a Navigátor gént, és ezek a különleges képességű mutánsok biztonságosabban, a korábbinál sokkal messzebbre kormányozták el az űrhajókat. Az ember megalkotta az SCT-t (Standard Construct Template), amely a kolonizáláshoz szükséges mintatárként felgyorsította a Tejútrendszer benépesítését.

VISZÁLYOK KORA (M25-M30)

A Technológia Korának végén a pszihasználók elszaporodtak, és óvatlanságuk gyakran nyitott kaput a hipertérből előtörő démonoknak. Ugyanakkor az elda civilizáció (elfszerű, humanoid faj) elfajzott dekadenciája, sötét élvezetei is egy új káoszisten megtestesülését idézték elő, amely óriási hiperviharokat okozott, elvágva egymástól a földi világokat. Terra és a kolóniák többsége a véres háborúk után egy barbár korba zuhant vissza, elfelejtve szinte minden korábbi vívmányt.

A CSÁSZÁR FELEMELKEDÉSE (M30)

A Terrán (Föld) egy új hadúr bontogatta szárnyait, génkezelt harcosaival legyőzte a technobarbár törzseket, és egyesítette a bolygó lakosait. A Viharharcosok azonban kevésnek bizonyultak későbbi terveihez, ezért a birodalom megalapítása után létrehozta a Primarchákat, a jövő nagy vezéreit, akik rejtélyes módon szétszóródtak az univerzumban. Később az Ősatyák génanyagából elkészítette az űrgárdistákat, ők lettek akaratának végrehajtói, a halálos légiók, amelyek meghódítják a Galaxist.

A NAGY KERESZTESHADJÁRAT (M30-M31)

Az eldák bukása után, a negyedik káoszisten, Slaneesh megszületésével a hiperviharok elültek, és újra lehetett utazni az Immatériumban. A Császár szövetségre lépett a Mars Techpapjaival, és elkezdte visszahódítani az emberi világokat. Sorra kerültek elő az elveszett Primarchák, mindegyik egy önálló légió élére állt, míg végül egyikük, Hórusz elnyerte a Legfelsőbb Hadúr címet, és az Ő nevében tovább folytatta a hadjáratot. A Császár pedig visszatért a Terrára, hogy tovább dolgozzon a művén.

HÓRUSZ LÁZADÁS (M31)

Az apjuk isteni mivoltába vetett hit (amit maga a Császár is ellenzett), és a mellőzöttség érzése mellett a sötét erők is csak gyarapították egyes Primarchák bizonytalanságát, végül Hórusz és kilenc légió a Káosztól megfertőződve támadást indított az emberiség Császára ellen. A végső harc Hórusz zászlóshajóján zajlott, és a vonakodó apa végül lesújtott eretnek fiára, de eközben ő maga is halálos sebet kapott. A Császár összetört testét ekkor helyezték az aranytrónra.

A BIRODALOM KORA (M31-M41)

Ez a jelen, ahol a játékok, regények, novellák többsége játszódik... A Hórusz Eretnekség után a légiók helyett kisebb rendházakba szervezték az űrgárdistákat, hogy többé akkora erő ne összpontosuljon egyetlen kézben. Ugyanezen okból a birodalmi sereg felvette a Birodalmi Gárda nevet, és különvált a flottától. A Császár hátrahagyott instrukciói alapján megszervezték az Inkvizíciót, a hatalmat pedig a Terra Nemes Főurai gyakorolják.

„I am the Hammer. I am the sword in His hand... I am the End."
„Én vagyok a Kalapács. A kard az Ö kezében... Én vagyok a Vég."

A Birodalomnak ugyan számtalan katonája van, és inkvizítorai is szüntelenül kutatják az elfajzás, eretnekség jeleit, de a fenyegetések többségével csak az Adeptus Astartes, az űrgárdisták rendje képes felvenni a kesztyűt. Ezer rendház, és mindegyikben ezer gárdista – a milliónyi lakott világhoz képest elenyésző a számuk, mégis ők ennek az univerzumnak a legfontosabb védőbástyái.
Az űrgárdista nem születik, többnyire kiválasztják a halandók tömegeiből, fiatal túlélők, harcosok közül, aztán bonyolult kezeléseknek vetik alá, és megkapja a géncsírákat, hogy a Császár pusztító akaratává váljon. Először egy második szívet kap, majd a 2. fázisban az Ossmodulát, amivel a csontváza növekedésnek indul és páncélkeménységűvé szilárdul. A Biscopeát a mellüregbe ültetik, ez serkenti az izmok növekedését. A Hemastamen megváltoztatja a vérét, hogy az hatékonyabban szolgálja új szerveit. A Larramanszerv regeneráló sejtekkel teli cellákat hoz létre a mellüregben, ezzel a sebek gyorsabban gyógyulnak. A Catalepszia lebennyel éber állapotban is tud aludni, aminek ellenséges területen veszi nagy hasznát. Az előemésztő gyomor, a Preomnor teszi képessé a mérgező vagy éppen nem szokványos ételek befogadását, de az Omophagea szervével már az elfogyasztott lények-ellenségek tudásanyagát, memóriájának egy részét is megszerezheti. A 9. fázisban kapja meg a Multitüdőt, hogy oxigénhiányos, mérgező környezetben is tudjon lélegezni. Az Occulobe az agy központjába kerül, ez segíti a látását a végletekig élesíteni. A Lymanfüllel pedig szét tud választani, vagy felerősíteni bármilyen háttérzörejt. A Hibermembrán lesz az utolsó menedéke, ha végzetes sérülés éri, ezzel ugyanis évekre hibernálhatja magát az öntudatlanság állapotába. A Melanokróm szerv a bőrt védi a sugárzástól, az Oolitikus veséje pedig hatásosan szűri meg a vérét és felgyorsítja a méregtelenítést. A 15. fázis a Neuroglottis beültetése, ez az ízlelésért, a mérgek és kémiai anyagok felismeréséért felel. A Mucranoiddal a gárdista speciális anyagot verejtékez, ami a bőrét bevonatként védi akár az űr vákuuma ellen. A Betcher-mirigy a kígyókhoz hasonlóan maró hatású mérget raktároz, kiköpve még a fémen is átrághatja magát. Az űrgárdista rend túléléséről pedig a Progenoid mirigyek gondoskodnak, ezek szívják fel a génanyagokat, és később eltávolítva ezekből készülhetnek az új géncsírák. Végül a Feketehámot ültetik be, amely megteremti az űrgárdista és a keramitvért között az irányításhoz szükséges kapcsolatot.

Így lesz belőle szuperkatona, és hogy kivel (mivel) kell szembenéznie?

ORKOK

A zöld áradat, amelynek lételeme a háború, és ha nincs ellenfél, hát csapatai egymást gyakják. Mert a gyakás a létezésük célja, együtt nőnek a győzelmekkel – a fizikai méretük egyre nagyobb minden megnyert harc után. Spórákkal szaporodnak, tehát sohasem fogynak el, egy láb vagy kar elvesztése itt nem a világ, botcsinálta mérnökök, eszetlen találmányok, és az őrült elnevezések kavalkádja. Mennek, amerre ölni lehet!

KÁOSZ

Az Immatériumban hullámot vet az élők minden érzelme, gondolata, és a legerősebb, legintenzívebb érzések erősítik egymást, majd démonokká, káoszistenekké válnak. A négy káoszisten (Slaanesh az élvezet; Nurgle a betegség, dögvész; Tzeentch a változás és intrika; Khorne pedig a vér és a háború istene) egyszerre örök és megszületőben lévő. Ám a legnagyobb veszélyt Abaddon, a Pusztító jelenti, aki az áruló űrgárdista légiók élén tör a világra.

ELDÁK

Egykor ők uralták a galaxist, fejlettségük messze a többi civilizáció fölött állt, ám mértéktelen elfajzásuk oda vezetett, hogy anyaviláguk helyén mára csak egy galaktikus sírgödör áll. A túlélők világhajókon tartózkodnak, a hiperhálón közlekedő kecses, akrobatikus harcosaik kiszámíthatatlanul csapnak le. Látnokaik képesek a jövőbe látni, így a kívülállók sosem tudják, hogy egy látszólag értelmetlen elda támadás mögött miféle szándék áll.

TAU

A legfiatalabb faj a galaxisban, amely a világtól elzárkózottan fejlődött, és most Konklávéba tömöríti azon fajokat, melyek hajlandóak a „Nagyobb Jó" érdekeit szolgálni. A Tau a fejlett fegyverrendszereiről híres – mecha páncélok, drónok, impulzusfegyverek, lebegő tankok éppúgy megtalálhatók arzenáljukban, mint a gépi intelligencia (ami az embereknél a Technológia Kora óta utálatos és tiltott). Ez az egyetlen faj egyébként, amelyik nem használja a hiperteret.

TIRANIDÁK

Végtelen sok organikus lény, mikroszkópnyi mérettől az óriási, biomechanikus harci gépekig. miközben osztoznak egyetlen közös tudaton. Hatalmas kaptárflottáik pedig minden szerves anyagot beolvasztanak a rajba, ami az útjukba kerül. Az így nyert biomassza nem csupán új egyedeket jelent, avagy az éles karmú xenomorf lények raját, amelyek a Space Hulk-játékok állandó szereplői, de a gigászi kaptárhajók is ebből születnek, ahogy a legutolsó fegyver is.

NEKRONOK

Egy ősi faj maradéka, amelyet istenei, a C'tanok elárultak, és miután testüket fémvázakra cserélték, lelküket pedig a Nekrodermiszbe zárták, halhatatlanná váltak, de egyúttal elvesztettek mindent, öntudatot, józan észt. Kriptává alakított világaikban szunnyadnak, és várják, hogy a galaxist benépesítő fajok elérjék a kellő sűrűséget az aratáshoz, mert a C'tanok az életenergiából táplálkoznak, a Nekronok pedig gyűlölnek mindent, ami élő.

SIVÁR JÖVŐ

SKYNET RISING

[ÍRTA **JOHNBART**]

Terminátort vártunk, de lápvidéket láttunk a Skynet Risingban, ugyanis címének dacára nincsenek mechanikus gyilkológépek az alfaállapotú FPS-ben. Totális művészi katyvasz viszont annál inkább a posztapokaliptikus mutánsokon és bugokon túl.

„Single player FPS, csak neked" – mondta Böjti, mikor elküldte a jelen előzetes tárgyául szolgáló FPS kulcsát, a zsánerrel pedig nem is lőtt mellé, a PC előtt töltött (kevés) szabadidőmet ugyanis manapság főleg belső nézetes, szóló lövöldékkel igyekszem elütni. A (finoman szólva) nem túl eredeti című Skynet Rising tartalma pedig jól is hangzik, a játék mögött álló, a 20 sikeres Google-találat alapján önmagára szerényen csak „a lángelme Dr. Rex Havoc" nicknévvel hivatkozó Imran Arafat ugyanis egy run'n'gun sandbox FPS-t ígér, egyedi poszt-apokaliptikus világgal és szolid gunplayjel. A Steam Greenlight rajtja óta a nagyotmondás persze éppúgy sajátja a garázsfejlesztőknek, mint a nagy kiadóknak, amit a Skynet is erősít – a játék ugyanis leginkább egy SDK-sandboxban sebtiben összedobott „asset shooter"-re hajaz.

A LÁPVIDÉK (H)ARCOSAI

Nem állítom persze, hogy Rex úr célja a lehúzás lenne, a jelenlegi alfán ugyanis érezni, hogy valóban öt hónapja készül(het), de azt is, hogy egyemberes melóról van szó (a lelkes úriembert csak egy concept artist és egy PR-os hölgy segíti). Szólózva pedig nagyon nehéz összehozni egy történetközpontú FPS-t, főleg ha már az alapok sem stimmelnek – a Skynet Rising esetén pedig mind a sztori, mind a művészi irányvonal kibogozhatatlan.

Előbbiről legyen elég annyi, hogy zagyvaságnak hívni úri finomkodás: a balhé a civilizáció összeomlása után, egy félresikerült egyházi esküvőn (!) kezdődik, exmartalóc főhősünk nejére ugyanis szemet vet poszt-apokaliptikus tatár (!!) exfőnökünk. A lányrablás mögött a hölgy kedvező anatómiai adottságain túl a zsarolás áll, a főgenyó ugyanis egy „digitális szuperfegyvert" (!!!) keres héroszunkon, amivel visszautazhatna az időben (!!!!), kontrollálva így a múltat és a jövőt (!!!!!). Ezután pedig amint nekiállunk lövöldözni, a csetepaté még követhetetlenebbé válik: adótornyokat mászunk, korhadó faajtókat robbantgatunk (gondolom, elég golyóállóak a világvége után), vagy épp alapozás nélkül behozott karakterekkel beszélgetünk, miközben gőzünk sincs, hogy mit miért csinálunk, és hogy a zöldellő lápvidéken miért is akar mindenki kizárólag minket megölni.

ELHISSZÜK, HOGY LÁNGELME DR. REX HAVOC EGY JÓ KIS FPS-T SZERETNE ÖSSZEHOZNI, ÁM A SKYNET RISING EGYELŐRE NEM AZ.

ADATOK

KIADÓ
GameIndica Entertainment

FEJLESZTŐ
Imran Arafat

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 10. 14.

STÍLUSMINTA

E.T. Armies
2016 (MERGE GAMES)

Chasing Dead
2016 (2020 VENTURE)

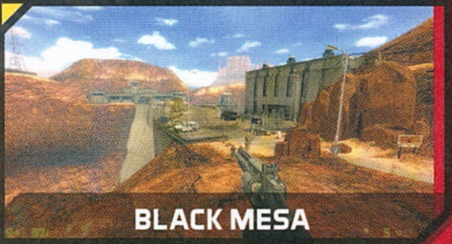
OLCSÓ MODELL, RAKJUK BE!

És itt jutunk el a Skynet másik groteszk vonásához, a katyvasz művészi irányhoz, a játék világvége-közege ugyanis inkább tűnik egy zsákfaluban megrendezett Halloween-jelmezes airsoft csatának, semmint egy

Amíg a bratyó lelövi az összes, nulla intelligenciával rohamozó ellenfelet, én szépen letakarítgatom a flintám hordfogantyúját.

KORAI HENTELÉS

A Steam korai hozzáférési programja tobzódik a jobb-rosszabb indie FPS-ekben, a Skynet így csak egy a nagy seregből. Ebben a dobozban három további lövöldét ajánlunk figyelmetekbe, az érdekes, de foghíjas techdemótól a közepes online shooteren át a profi remake-ig.



BLACK MESA

Az 1998-as Half-Life 2004 óta (!) készülő Source-motoros újragondolása 2012-ben jelent meg ingyenes mod formájában. A Crowbar Collective néven futó fejlesztőbrigád azóta a Valve jóváhagyásával beárazott indie FPS formájában folytatja a projekt fejlesztését - reményeik szerint a teljes, a Xen-pályákat is tartalmazó csomag 2017 közepére készül majd el. Egy legendás játék minőségi remake-je, egy elhivatott csapattól - minden FPS-fogyasztó számára kötelező vétel!

FALL OF FREYA

Killing Floor-sorozat ihlette survival shooter, amelyben szólóban vagy társainkkal karöltve kell túlélnünk a tíz körön át támadó idegenek rohamait. Leölt ellenfeleink után pénzt kapunk, amelyből kasztunk képességeit és felszerelésünket fejleszthetjük. Bár a játék az Unreal Engine 4 hajtotta látvány és a Lost Planetből örökölt fagyásmechanika okán érdekes darab lehet, a jelenleg kapható alfa build még techdemónak is foghíjas (épp ezért fura, hogy a készítő fél éven belül tervezi a kiadást).

VENGEANCE

A régi CS-ket és a CoD 4-et felidéző, Unity motor hajtotta kompetitív FPS, amely jelenleg hat pályával és öt játékmóddal (Deathmatch, Team DM, Domination, valamint bot kommandósok és zombik elleni survival) várja a hentre vágyókat. Bár a játék már jelenlegi állapotában is jól játszható, minden téren teljesen átlagos online shooternek tűnik, ami semmi olyasmit nem tud, amit nem láttunk már korábban - így nem hiszem, hogy komolyabban megszorongatná majd a CS:GO-t.

poszt-apokaliptikus, epikus történetnek. A „bukás" utáni világ a Skynetben tulajdonképpen zöldellő és élettel teli: utunkat patyolattiszta katonai egyenruhás zsiványok, amerikai tankok, orosz helikopterek, késes zombik és ocsmány, semmilyen létező élőlényre nem hasonlító mutánsok keresztezik. A világvége hangulatot mindössze az üres épületek és az elszórt autóroncsok adják át – utóbbiak egyébként állandóan égnek, biztos, mert csak tegnap omlott össze a társadalom. Logikátlan kuszaság tehát az egész képi világ, a modellek minősége ráadásul erősen hullámzó: az emberi karakterek és a fegyverek pl. egész jól néznek ki, de minden más kevés poligonból és gyászosan alacsony felbontású textúrákból dolgozik – tippre a jobb modelleket egy fizetős csomagból vehette Havoc úr.

„Nem, nem, uram, nem errefele kell letennie a C4-et" - hazudta meggyőzően a roppant szimpatikusnak tűnő óriássáska, mielőtt fejbelőttem.

RUN'N'GUN A FEDEZÉKBE!

Végezetül ott vannak az FPS-játékmenet furcsaságai is, ezek alatt pedig nem az alfa verzióból eredő gameplay bugokat értem (a korai hozzáférés okán az átugorható pályahatárokat, az előttünk beszülető ellenfeleket, vagy épp az elég buta, társaira lövöldöző MI-t illik tudomásul venni), sokkal inkább az akciózás alapjait, amik szintén nem mentesek pár átgondolatlanságtól. Ott van először is az arzenál, ami nem elég, hogy fantáziátlan (a szokásos csőkulcs-pisztoly-sörétes-karabély vonalon mozog), de mellé monoton is: a készlet zömét a gépfegyverek adják, amik bár pár apróságban (sebzés, tűzsebesség, pontosság) eltérnek egymástól, egyetlen típust használva is megoldható minden probléma (azaz kilyuggatható minden rosszarcú).

Sokkal komolyabb gond viszont a játék leírásában reklámozott sandbox vonal teljes hiánya: Imran számára az open-world játékmenet ugyanis azt jelentheti, hogy a lineáris kampány minden küldetése ugyanazon (közepes méretű) pálya másmás területein játszódik, csak éppen úgy, hogy minden küldetés elején törlődik az eszköztárunk, és a játék újra lerak a mapra MINDEN, az előző küldetés során leölt ellenfelet.

Hamis a baba viszont a gunplayjel kapcsolatban is, az ugyanis minden, csak nem run'n'gun: tempónk lassú, a szemhez emelés pedig nehézkes, ölmot szórni így fedezékből, ellenfeleinktől biztos távolságot tartva, folyamatosan mozogva-visszavonulva javasolt.

APOKALIPSZIS MAJD

A Skynet Rising tehát egy ízig-vérig alfaállapotú, szóló shooter, ami átgondolatlan alapokkal, és mellé félrevezető játékleírással támad – ezek tükrében pedig kijelenthető, hogy komoly minőségbeli javulás nem nagyon várható a későbbiekben, hacsak Dr. Havoc át nem gondolja az egész koncepciót. Addig viszont a Skynetnek bérelt helye van a besülő Unity motoros indie FPS-ek klubjában, az Interstellar Marines és a Bedlam széke között…

A DÉMONOK KORÁBBAN ÉRKEZNEK

BOOK OF DEMONS

[ÍRTA POZANDR]

Az alig pár főt számláló Thing Trunk nevű stúdió hosszú fejlesztési idő után a Steam Early Access rendszerében tette elérhetővé a Book of Demons című játékát, ami egy klasszikus alapokra épített hack and slash, megbolondítva néhány csavarral.

A lengyel srácoknak az volt a céljuk a Book of Demons megalkotásával, hogy egy olyan játékot készítsenek, ami a bonyodalmaktól mentes, felhőtlen, vagyis könnyedebb stílusú, komolyabb kihívásoktól mentes szórakozást adja mindazoknak, akik megveszik a terméket. A terméket, ami egy sokkal nagyobb projekt első eleme. Ennek a neve Return to Games: minden egyes, ebben a programban megjelenő játék feladata, hogy megidézze egy-egy, az 1990-es években megjelent cím múlhatatlan dicsőségét. Talán már sejtitek, a Book of Demons a valaha készült egyik legjobb hack and slashnek, a Diablónak állít emléket. És hogy ezt miként teszi? Nos, pokoli jól!

SZÖRNYEK A KRIPTA ALATT

A Book of Demons már az első elindítás után megmutatja báját, és bár a program még korai hozzáférésben van, látszik, hogy a fejlesztők az elmúlt három évben igen keményen dolgoztak rajta. A játék színhelye a papírvilág. Ide, egy papírfaluba érkezik egy magányos papírhős, akinek segítségét kérik a helyiek. A falut ugyanis sorozatos támadások érik, csontvázak és más rémségek tartják rettegésben a fiatalokat és időseket, így a papírmasé figurának szó szerint pokolra kell szállnia, hogy kitakarítsa a templom kriptája alatt található kazamatákat. Hosszú és veszélyes küldetés ez, amiben hőssé lehet válni vagy meghalni, de ezzel nincs baj, hiszen vannak segítők, akik nemcsak tanácsokkal, de más módon is támogatják pokoljárónkat. És hogy milyen a pokol? Változatos!

A STÚDIÓ EGY SOROZAT RÉSZÉNEK SZÁNTA A DÉMONOK KÖNYVÉT. DE VAJON MILYEN KLASSZIKUSOKNAK ÁLLÍT EMLÉKET A TÖBBI EPIZÓD?

A Book of Demons ugyanis procedurálisan generált szinteket / kazamatákat kínál, ahol először csak könnyen elpusztítható csontvázakkal lehet összefutni, majd egyre mélyebbre és mélyebbre jutva sorban elénk kerülnek a sokkal nehezebben legyőzhető csúfságok. A Thing Trunk alkotása egyelőre csak egy karakterosztályt kínál, a Warriort, avagy a harcost. Később még be fognak kerülni újabbak, de a program így is rendszeresen frissül, egy hét alatt többször kapott update-et, és ez minden egyes alkalommal jó hosszú changelog képében realizálódott. Hibákba, összeomlásokba azonban egyszer sem futottunk, és ezt bizony jó látni, különösen egy Early Access program esetében. Ez pedig nagyon fontos tény, hiszen olyan időket élünk, amikor nagy AAA-kategóriás játékokhoz a premier után több gigás patch-csek jelennek meg. Visszatérve a Book of Demons által nyújtott élményre, az nagyszerű. A kazamatákban mindig leselkedik valamilyen veszély az emberre, de a játék egyelőre túl könnyűnek tűnik, meghalni csak akkor lehet, ha rengeteg opponens kerül elénk. Ez pedig a mélyebb szinteken előfordulhat, amikor olyan démon, szellem, csontváz jelenik meg, ami képes más rusnyaságokat megidézni. Az ellenfelek egyébként változatosak, a játék

ADATOK

KIADÓ
Thing Trunk

FEJLESZTŐ
Thing Trunk

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2016. 07. 28.

STÍLUSMINTA

Victor Vran
2015
(EUROVIDEO MEDIEN)

Grim Dawn
2016 (CRATE ENTERTAINEMNT)

Papírvilág, papírharcosok, papírdémonok... Egy tűzvarázslat, és máris odaveszett minden.

Az év végén húsz évessé váló Diablo egyértelmű múzsa a Book of Demons számára, amit ez a kép is nagyszerűen bizonyít.

folyton akkor ad valami újdonságot, amikor már kezdenénk beleunni, így fenntartja a figyelmet. A monstrumok legyőzése típusonként eltérő taktikát kíván, az egész egyszerű kaszabolástól kezdve a bonyolultabb manőverekig. A program ilyen esetben sem tart homályban, mert segítséget adnak a fejlesztők, de ezt ki lehet kapcsolni, aminek egyenes következménye az agytorna lesz.

Természetesen a halál lehetősége itt is megvan, de ez nem jelenti a játék végét. Ekkor lépnek elő az NPC-k, akik egyrészt kommentálják a történteket, vagy pletykákat mondanak, másrészt ők tölthetik fel újra egészségpontokkal harcosunkat, illetve az ő feladatuk a loot fejlesztése, vagy éppen annak megállapítása, hogy mire jó az, amit találtunk.

A loot különböző kártyák képében jelenik meg, a Harcos karaktere egyelőre 32 félét szedhet össze ezekből, az ígéretek szerint a többi karakterosztálynak is meglesznek a saját egyedi képességei. A kártyákon kívül csak aranyat lehet találni, de ez nem baj, hiszen előbbiek minden feladatot ellátnak (lásd keretes írásunkat). A különböző lapok használatával a játékélmény is változik, ami örvendetes dolog, hiszen a fejlesztők így biztosították, hogy ne legyen két egyforma menet. A karakter azonban nem randalírozhat szabadon a kazamatákban, csakis az előre kijelölt ösvényen haladhat, így egy újabb réteget kapott a játék: a stratégiai tervezést. Nagyon meg kell gondolni, hogy hol kerüljön sor csatára, figyelembe véve az egyes szinteken megtalálható, a mana- és a HP pontok feltöltésére szolgáló kutakat is. Ha a hős meghal a küzdelmekben, elveszti összes addig megszerzett kártyáját, aranyát, amit újra fel kell szednie, hogy folytathassa útját.

NEM IDŐRABLÓ

A Book of Demons egyik legnagyobb újítása, hogy mi határozhatjuk meg, hogy mennyit akarunk egy-egy szinten eltölteni. A Flexiscope nevű rendszer segít ebben, ami figyeli a játékstílusunkat és eredményeinket, így minden új játék elején, vagy a pokolba vezető út egy újabb szakaszának kezdetén választás elé állít a program: el kell dönteni, hogy rövid (little game) vagy nagy (big game), esetleg nagyon nagy (very big game) meneteket szeretnénk-e kapni. A rövidebb verzióval 5-15 perc alatt leküzdhető pályák kerülnek elénk, míg a nagyon nagy teljesítése eltarthat akár egy óráig vagy még annál tovább is. A fejlesztők bevallott célja ezzel az volt, hogy azok, akik gyerekként imádtak játszani, de most már nincs rá idejük, mert dolgoznak, gyereket nevelnek, ne csak az úgynevezett casual programokkal (Angry Birds és így tovább) tudják az idejüket eltölteni. A rendszer egyébként remekül működik, vannak átmenetek is, így mindenki pont annyit foglalkozik a Book of Demonsszel, amennyire éppen ráér.

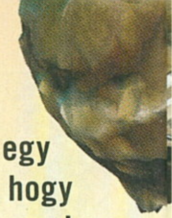
KÁRTYACSATA

A Book of Demons kártyái négy típusba sorolhatók: Spells, Artifacts, Consumables, Runes. Az első a képességekre van hatással, a harcban lehet jó hasznát venni, így például a támadás hatóerejét növelheti meg egy ilyen lap. A második típusba sorolható kártyák manavesztés mellett passzív hatást adnak a karakternek, a harmadikkal pedig többek között az életpontokat lehet visszaállítani, ha éppen nincs kút a közelben. A Rúnák jelentik a játékban az előrehaladást, ezeket kombinálni és fejleszteni is lehet.

A játék papírvilágában kicsit fagyos lett a hangulat, de ez nem csoda, mivel a novemberben repkedő mínuszokat melegebb égtájakra küldtük.

IDE VELE, AZONNAL!

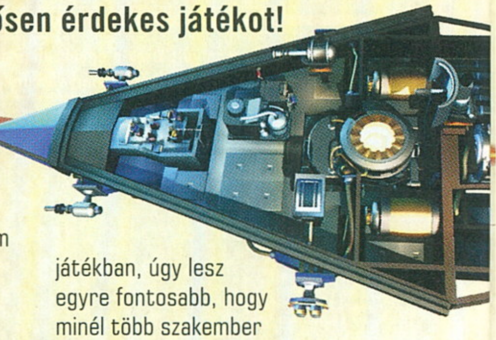
Ajánljuk a Book of Demonst? Egyértelműen igen. A korai verzióban már elérhető a teljes egyjátékos kampány, illetve egy FreePlay nevű játékmód. A hiányzó karakterosztályok, kártyák, illetve apróbb dolgok (még változatosabb ellenfelek) feloldásán túl a fejlesztők további, komoly terveket dédelgetnek a programmal kapcsolatban: szeretnének hozzáadni egy pályaszerkesztőt, több játékmódot, pletykálnak a modtámogatásról, és ez csak pár dolog, amit a puttonyuk mélyéről elő akarnak húzni. A kért 20 euróért (kb. 6300 Ft) pedig egy szórakoztató, humoros, mindig a megfelelő időpontban új dolgokat nyújtó játékot adnak, amit tényleg élvezni lehet, és ezt nemcsak mi állítjuk, hanem azok a játékosok is, akik nagyon pozitívnak értékelték a Thing Trunk alkotását.



VEDD KÉZBE AZ IRÁNYÍTÁST!

ATOMIC SPACE COMMAND

[IRTA BATE] **Ha számodra is világos, hogy egy űrhajó irányítása nem csak abból áll, hogy bepattansz a pilótafülkébe és megnyomod az indítás gombját, ráadásul nem riadsz vissza a részletektől és a mindenre kiterjedő irányítástól, akkor találtunk neked egy meglehetősen érdekes játékot!**

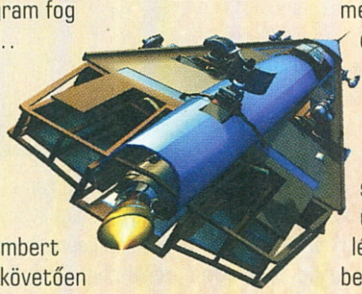


Az Atomic Space Command egy kifejezetten jópofa videojátékos hibrid, ami a stratégiát keveri a valós idejű akcióval, megbolondítva mindezt mindenre kiterjedő menedzsmenttel és egy viszonylag egyszerű, de mégis bájos, a rajzfilmeket idéző grafikával. A feladat, hogy összetákoljunk egy repülni képes űrbárkát, amivel aztán felfedezhetjük és meghódíthatjuk az arénaszerű naprendszereket. Ez elsőre ugyan nem tűnik nagy kalandnak, de a kezdő küldetést elindítva villámgyorsan világossá válik, hogy egy űrhajó irányítása komoly felkészülést és odafigyelést igényel, sőt még az is lehet, hogy ez a program fog megtanítani a csapatmunkára...

ŰRHAJÓBOLTBÓL ŰRHAJÓALKATRÉSZT

Hogy rögtön világos legyen a játék nem éppen hétköznapi mivolta, az Atomic Space Command azonnal bedobja az embert a mélyvízbe. Az első betöltést követően kapunk 4000 Ezüst Atomic Dollárt, és ebből kell nekiállnunk űrhajónk megépítésének – itt ugyanis semmi nem hullik készen az ölünkbe, addig sehová nem mehetünk, amíg össze nem pattintunk egy repülni képes teknőt.

Habár oktatómód terén a programnak még bőven van hová fejlődnie, a fejlesztők (a meglehetősen beszédes nevű No You Shut Up Games) azért gondoltak a totál kezdőkre, és az alkatrészek vásárlására létrehozott Storeban 1600 ezüstért vehetünk egy New Recruit Packket, amiben megtalálunk mindent, amire szükségünk lehet. Az újoncoknak mindenképpen érdemes ezt választani, mielőtt a saját fejük után mennének, különben könnyen csalódás és kudarc lehet az első menet eredménye, anélkül, hogy akár egy métert megtettek volna az űrben.



Ha megvannak a legszükségesebb részegységek (alváz, reaktor, üzemanyagcella, rakétahajtómű, létfenntartó rendszer, ágyú), akkor bekerülünk a hangárba, és össze is kell szerelni a komponenseket. A kezdő gépünk persze még csak egy apró űrladik, alig van benne hely a megszerzett cuccoknak, de azért szép sorban minden bezsúfolható, és ha összeállt a rendszer, akkor gondoskodnunk kell legénységről is. Az elején összesen két csóka fér el a gépben, és pénzünk sincs több emberre, de ahogy haladunk előre a játékban, úgy lesz egyre fontosabb, hogy minél több szakember teljesítsen szolgálatot a bárkánkon.

DE MERRE VAN AZ ELŐRE?

Ha van gép és legénység, akkor megkezdhetjük az első missziónkat, ami viszonylag egyszerű: a rivális csapatot beelőzve kell adott mennyiségű ércet bányászni. Ehhez nem kell mást tenni, mint elérni egy kisebb planétát, ott letenni a gépet és építeni egy bányát, ami automatikusan megkezdi a termelést. Gyerekjáték. Igen ám, de itt tényleg nem csak arról van szó, hogy megnyomjuk az előre gombot aztán már száguld is az űrhajónk. A küldetés a World-nézetben indul, itt látjuk a naprendszert, benne a gépünkkel, de addig egy tapodtat sem tudunk mozdulni, míg rá nem kattintunk a Command feliratra, és be nem indítjuk a gépezetet.

A hajó belsejében hozzáférünk minden beszerelt komponenshez és a legénységhez is. Először a reaktort kell beindítani, hogy legyen energia, majd a létfenntartó rendszert, hogy az embereink ne fulladjanak meg, végül adhatunk kakaót a hajtóműre is, így a

ADATOK

KIADÓ
No You Shut Up Games

FEJLESZTŐ
No You Shut Up Games

MŰFAJ
akció-stratégia

MEGJELENÉS
2016. 10. 13.

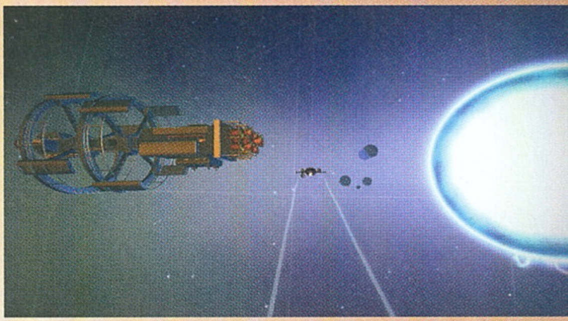
STÍLUSMINTA

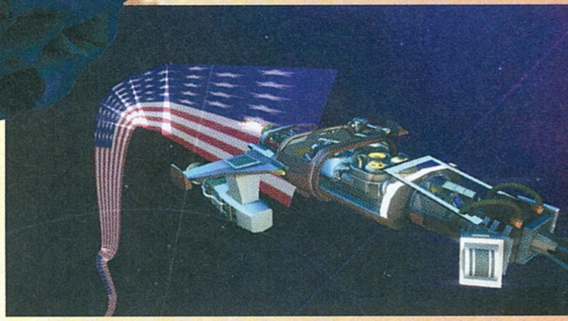
GUNS OF ICARUS ONLINE
2012 (MUSE GAMES)

FRACTURED SPACE
2016
(EDGE CASE GAMES)

Ó, kapitány, kapitányom! Felfedeztünk egy új naprendszert, amit ellenséges hajók leptek el, Scotty majd felsugározza a haverokat, aztán adunk nekik.

Na, akkor ezt ide rakom, azt oda teszem, ha pedig nem akar felszállni, jó lesz majd szendvicssütőnek és kávéfőzőnek a sok átdolgozott éjszaka után.





World-nézetbe visszalépve már egy csúszkával berobbanthatjuk a rakétánkat és a WASD billentyűkkel megkezdhetjük a navigálást. Itt kezdhetnénk örülni, hogy minden rendben van, de hamarosan felvillan egy felirat, hogy fogytán az oxigén, ami annyit tesz, hogy a legénység többet szippant be, mint amennyit a létfenntartó termel. Na de ilyenkor mit lehet tenni?

A reaktorunk adott mennyiségű energiát termel, ezt kell elosztani az alrendszerek között, és ha nem jut elég a létfenntartóba, akkor előbb-utóbb elfogy az oxigén. Szerencsére embereink nem csak dísznek vannak, utasíthatjuk őket, hogy foglalkozzanak a hajó részegységeivel, és ha az egyik mérnököt odaküldjük a reaktorhoz, akkor az máris többet tud kisajtolni magából, így lesz extra energiánk, amivel elég levegőt biztosíthat az űrhajósainknak.

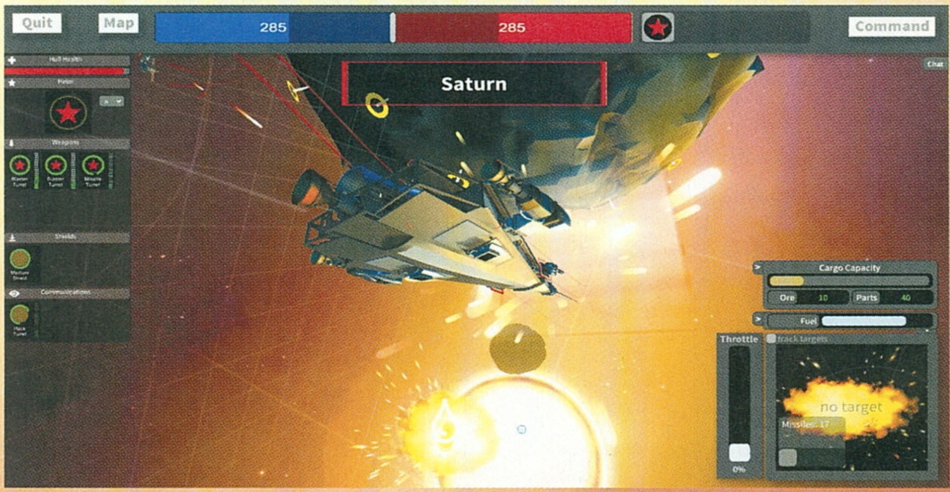
Probléma megoldva, most már tényleg csak le kell vadászni egy termelésre alkalmas aszteroidát. Szerencsére ez tényleg nem nagy kunszt, pár kattintással a bánya is megépíthető, és ha gyorsabban végzünk, mint az ellenfelek, akkor sikerrel és némi pénzjutalommal zárul a küldetés.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ!

A sikeresen teljesített küldetések után bezsebelt pénzből természetesen új és jobb alkatrészek vásárolhatók, építhetünk nagyobb hajót, lehet több üzemanyagunk, több ágyúnk, pajzsunk, nagyobb legénységünk. Utóbbi szükséges is, hiszen a bányászáson túl jönnek durvább küldetések, ahol már a harc sincs kizárva, és ilyenkor már nemcsak arra kell figyelni, hogy a reaktor kellő energiát termeljen, de találat esetén javítani kell a gép egyes részeit, sőt az sem hátrány, ha valaki kezeli a védelmi és támadó rendszereket – mindez viszont valós időben nem éppen fáklyásmenet.

Építgetés, szerelgetés, a végtelen felfedezése, ráadásul barátokkal és ismeretlenekkel? Naná, hogy akarjuk, és még csak nem is drága.

És itt jön az Atomic Space Command legmókásabb része: nem muszáj egyedül játszani! A ránk váró küldetések megoldhatók kooperatív módban, azaz egyszerre többen is ügyködhetünk a fedélzeten. A parancsnok irányíthatja a hajót World-nézetben, míg a többiek Command módban, a hajó belsejében ügyködhetnek azon, hogy minden flottul menjen. A húzósabb missziónál, mikor már egy egész naprendszert kell megtisztítani az agresszív elemektől, a csapatmunka elengedhetetlen, és talán mondanunk sem kell, hogy nincs annál jobb érzés, mikor a játékosok összedolgozva, egymással kommunikálva érik el a siker kapuját. Ami természetesen még több pénzt, még több fejlesztést, még nagyobb hajót és újabb küldetéseket jelent…



FELSZÁLLÁSI ENGEDÉLY MEGADVA!

Az Atomic Space Command Early Acces változata jelenleg 15 euróért (kb. 5000 Ft) szerezhető be a Steamen, és bátran ajánljuk mindenkinek, aki szereti az összetett, némi stratégiai érzéket és sok figyelmet igénylő játékokat, továbbá vannak cimborái, akik szintén vevők a hasonló programokra. A játék ugyan egyedül is szórakoztató, de igazi élményt csapatban kínál, főleg azért, mert a single player kampány jelenleg még nem elérhető – bár arra van lehetőség, hogy jelszóval ellátott küldetéseket kreáljunk, így csak azok tudnak majd belépni az általunk „megszállt" naprendszerbe, akiket mi is szeretnénk ott látni.

A No You Shut Up Games munkája ugyan még nincs kész, de már így is kellő tartalommal rendelkezik ahhoz, hogy jó időre a monitor elé szögezzen, és amit a fejlesztők belepakoltak a programba, az hibátlanul működik, se fagyással, se buggal, sem másmilyen kellemetlenséggel nem találkoztunk a tesztidőszak alatt. Ha vonz az űr, a hajóépítés és a naprendszerek meghódítása, ráadásul kooperatív módban, akkor az Atomic Space Command simán megérdemel egy esélyt!

VIKINGEKBŐL SOSEM ELÉG

EXPEDITIONS VIKING

[ÍRTA **CHRIS**]

Mit szólnál egy szerepjátékhoz, ami úgy néz ki, mint egy Baldur's Gate-be oltott Heroes of Might & Magic, és vikingek a főszereplői? Jöhet? Ha a válasz igen, akkor érdemes odafigyelned a dán készítők alkotására, ami pontosan ezt kínálja számodra.

A Logic Arts nevű indie stúdió már hosszabb ideje dolgozik Expeditions-sorozata legújabb darabján, amely a vikingek világát szeretné bemutatni. Hasonlóan a csapat 2013-ban megjelent játékához, a Conquistadorhoz (lásd keretes anyagunkat), ezúttal is egy vérbeli szerepjátékra számíthatunk, viszont a miliő most egészen más. Egy sokkal vadregényesebb, kalandosabb és nyersebb világot kapunk, mely hangulatával azonnal levett minket a lábunkról.

> **A játék jó és izgalmas, bár a Conquistador sem volt rossz, mégsem figyeltek fel rá az emberek. Talán majd most.**

SÁRKÁNYTALAN SZEREPJÁTÉK

Nincs semmi szégyellnivaló abban, ha ismeretlenül hangzik számodra az Expeditions: Viking cím. Egyrészt a játék még csak adatlapként ütötte fel a fejét a Steamen, másrészt pedig annak ellenére, hogy elődje remek kritikákat kapott, nem igazán írta be magát az ismert szerepjátékok könyvébe. Ennek oka valószínűleg az, hogy egy apró stúdió kőkemény szerepjátékáról van szó, amely a jó öreg Baldur's Gate-et, vagy ha annál kicsit fiatalabbat keresünk, a Pillars of Eternityt idézi. Bár sokan úgy vélik, hogy az olyan belső nézetes szerepjátékok, mint amilyen a Skyrim, már réges-rég megásták a sírjukat ezeknek a felülnézetes klasszikusoknak, erről szerencsére szó sincs. A stílus jelenleg épp a második aranykorát éli, ami kifejezetten örömteli hír az olyan vén rókák számára, mint jómagam. Az Expeditions: Viking tehát egy nosztalgikus hangulatú szerepjátéknak ígérkezik, amely, ahogyan azt címéből már kitalálhattátok, egy sárkányok és mágia nélküli világba repít minket.

Időszámításunk szerint 790-ben járunk, kalandjaink egy apró viking faluban kezdődnek. Édesapánk halotti torán kapjuk kézbe a gyeplőt, a mi feladatunk, hogy átvegyük a helyét a klánban, de rögtön látszik, hogy ez nem lesz egyszerű folyamat. Sokan ugyanis nem örülnek annak, hogy ránk száll a „korona", így első dolgunk a klánunkban dúló belső viszály kezelése, ami után Britanniából érkező harcosok visszaverésével kell bajlódnunk.

A játékmenet tehát a hagyományos szerepjátékokra épül, és magával hordozza azok egyik legnagyobb szépségét, az interaktivitásukat. Az Expeditions: Vikingben ugyanis nem feltétlenül kell mindent nyers erővel megoldanunk, a legtöbb esetben lehetőségünk van választani, hogy miként akarunk kezelni egy-egy helyzetet. Törekedhetünk békés együttélésre a támadóinkkal, megbocsáthatunk az

ADATOK

KIADÓ
Logic Arts

FEJLESZTŐ
Logic Arts

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2017 első negyedéve

STÍLUSMINTA

King's Bounty: The Legend
2008 (1C COMPANY)

Pillars of Eternity
2015 (PARADOX)

Srácok, segítenék én a harcban, de mezőkre vagyok tőletek, mire pedig odaérek a lépéspontjaimból, addigra magatok is elintézitek a haramiákat.

ellenünk áskálódóknak, és kereskedelmi útvonalakat építhetünk ki a környező falvakkal. Ez viszont hiába hangzik remekül egy 21. századi ember számára, nem minden esetben vezet felemelkedésünkhöz itt, a játékban. Klánunk ugyanis elvárja tőlünk, hogy erőskezű vezetővé váljunk, aki nem csak megoldja a problémákat, de nem tűri az engedetlenséget, csapata tagjai előtt pedig sosem mutatkozhat gyengének. Fontos tehát, hogy reputációnk magas legyen a klánban, mert innen toborozhatjuk csapattársainkat, akik egyidejűleg öten lehetnek. Természetesen csapattagjaink más-más személyiségjegyekkel rendelkeznek, ezért aztán mindegyikükkel másképp kell beszélni és viselkedni, ha jóban akarunk lenni velük. Mindezt a klasszikus szerepjátékokra jellemző képességrendszer támogatja meg, amelynek köszönhetően teljesen személyre szabhatjuk főhősünket és csapatunk tagjait is. Karaktereink hat fő tulajdonsággal rendelkeznek, mint amilyen az erő, az ügyesség és az érzékelés, ami mellett több tucatnyi képességgel alakíthatjuk őket egészen egyedire. Készíthetünk kőkemény harcost, aki jól bánik a pajzzsal, a baltával, a dárdával vagy a karddal, de kreálhatunk íjászt vagy gyors tőrforgatót is. Sőt egyes képességeknek hála akár gyógyítót is nevelhetünk hőseinkből, valamint méregkeverésben és csapdaállításban is szerezhetünk jártasságot. A csapatunk kialakításánál viszont szem előtt kell tartanunk, hogy minden szerepkört rendesen lefedjünk, ugyanis a harcok viszonylag sok kihívással járnak, ahol elengedhetetlen a jó összhang.

HEXA-HARC A VÉGSŐKIG

Az Expeditions: Viking különlegessége épp itt, azaz a harcok során mutatkozik meg. Harc esetében a játék átvált egy körökre osztott, hexadecimálisan felosztott rácsnézetre, amelyen keresztül kell parancsokat kiadnunk csapattagjaink számára. Ez a taktikai nézet ismerős lehet a Heroes of Might & Magic-széria kedvelőinek, de láthattunk már hasonlót több szerepjátékban is. A rendszer lényege, hogy ahelyett, hogy reflexeinkre hagyatkoznánk, megfontoltan dönthetünk egy-egy akcióról. Ilyenkor természetesen érdemes a védekező karakterekkel fedezni a távolsági támadóinkat, a támadókkal pedig olyan szögből és irányból lőni vagy szúrni, ahonnan a legnagyobb sebzést okozhatjuk. Fontos, hogy jól kihasználjuk karaktereink bénító vagy gyógyító képességeit, és persze figyelnünk kell arra is, hogy a hátunk mögé soha ne tudjon bekerülni az ellenfél. Bár tény, hogy sok újdonságot nem rejt a harcrendszer, mégis hihetetlenül életszerűnek, ennek köszönhetően pedig izgalmasnak tűnik, ami bőven nyújt kihívást és sikerélményt a játékos számára.

Expeditions: Conquistador

A 2013 nyarán megjelent Conquistador lényegében úgy tűnt el a süllyesztőben, hogy mindenki imádta. A kritikusok odáig voltak érte, a játékosok ódákat zengtek róla (érdemes megnézni a metacriticet, ahol mindenki 9-10 pontokkal dobálózik) mégis alig akadt olyan gamer portál, ahol komolyabban foglalkoztak volna vele. A játék nagyon hasonló volt, mint amilyennek a Viking ígérkezik, itt viszont egy spanyol konkvisztádort alakíthattunk, aki Amerikába kerülve komoly döntések elé kényszerül. A játékosok imádták a sztorit, annak morális mélységét, hogy döntéseink milyen kihatással voltak a történet alakulására és csapatunk tagjaira.

KORÁN VAN MÉG EHHEZ

De mindez bármennyire is remekül hangzik, az általunk kipróbált változat olyannyira korai volt, hogy sem ára, sem publikusan hozzáférhető verziója nem volt a játéknak. A grafikával már most meg voltunk elégedve (erről egyébként a Unity motor gondoskodik), a zene pedig olyan remek, hogy érdemes külön is meghallgatni a dalokat a készítők hivatalos Facebook-oldalán. Bár tény, hogy akadnak még hiányosságai a programnak (szinkront például egyáltalán nem tartalmaz a Viking, és a minitérkép hiánya is zavaró), de egy rendkívül változatos és hangulatos játéknak ígérkezik.

Viszont a kihívásfaktorral nagyon nem voltunk megelégedve, a csaták ugyanis piszok nehéznek tűntek. Itt hibának helye nincs, egész egyszerűen nem engedi a játék, hogy egyedi karakterekkel próbálkozzunk, vagy úgy játszunk, ahogy a kedvünk tartja. Ha ugyanis nem úgy alakítjuk csapatunkat, ahogy kell, nem fogunk túljutni már a második csatajeleneten sem. Nem kevés kihívásával többször késztetett minket arra, hogy újrakezdjünk egy-egy csatát, és hát valljuk be: ez a körökre osztott stílus már nagyon lassúnak hat a modern szerepjátékok után – mi tagadás, van még mit kiegyensúlyozni a programon. Mindez persze ne vegye el a kedved attól, hogy kívánságlistádra tedd a játékot, mert ha alacsonyabb árfekvésben kerül piacra és toldozzák a hiányosságait, akkor egy remek szerepjáték is kisülhet belőle. Jövő év elején meglátjuk, mi sikerül ebből!

ROMBOLNI JÖTTEM!

BRICK RIGS

[ÍRTA **BATE**] **Ha egy játékban Lego kockák (vagy arra nagyon hasonlító elemek) találhatók, akkor biztosak lehettek benne, hogy a PC Guru szerkesztői először engem keresnek meg, hogy cikket írjak róla. Így volt ez most is, ám a végeredmény különbözik mindentől, amit eddig hasonló programokban láttam.**

Már egészen kicsi kölyökként imádtam legózni, és amikor már kellő mennyiségű kockám gyűlt össze a különböző készletekből, akkor nekiálltam saját kútfőből építeni mindenféle dolgokat: bázisokat, járműveket, különböző gépeket és robotokat. Viszont bármi került ki a kezeim alól, a végeredmény mindig ugyanaz lett: az építményeim végül „megsemmisültek", darabokban végezték.

Ezek után nem meglepő, hogy amikor Böjti megkeresett a játékkal, amiben a legóra feltűnően hasonlító kockákból épült járműveket lehet vezetni és darabokra robbantani, akkor rögvest igent mondtam. Arra viszont nem számítottam, hogy ennyi még kevés lesz ahhoz, hogy igazán jól érezzem magam a tesztalanyom nyüstölése közben.

PUSZTULÁSRA ÍTÉLVE

A Brick Rigs egyetlen ember, Lukas Rustemeyer munkája, és a programban látható kockák és járművek hiába hasonlítanak kísértetiesen a világhíres dán játékgyártó termékeire, ez nem egy hivatalos Lego-játék, szóval még azt sem tartom elképzelhetetlennek, hogy a november eleji megjelenést követően jogászok kopogtatnak majd az egyetlen fős csapat ajtaján – de ez legyen a lelkes fejlesztő és az ügyvédjének a problémája.

ADATOK

KIADÓ
Lukas Rustemeyer

FEJLESZTŐ
Lukas Rustemeyer

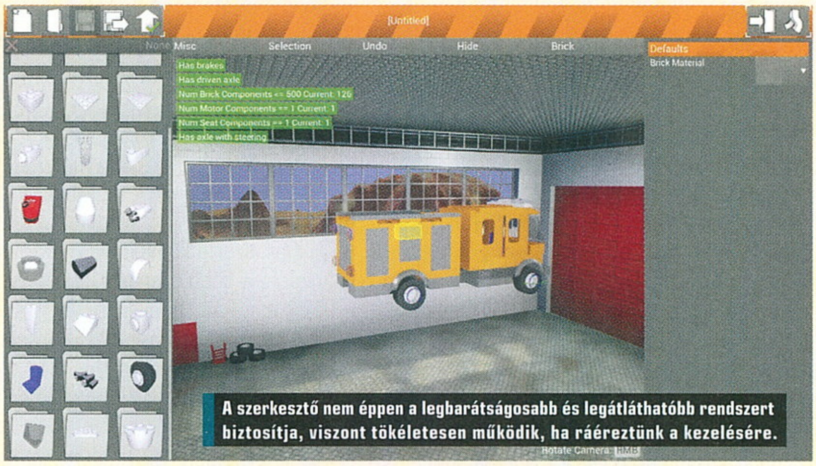
MŰFAJ
sandbox szimulátor

MEGJELENÉS
2016. 11. 07.

STÍLUSMINTA

NEXT CAR GAME: WRECKFEST
2014 (BUGBEAR)

Spintires
2014 (OOVEE GAME STUDIOS)



A szerkesztő nem éppen a legbarátságosabb és legátláthatóbb rendszert biztosítja, viszont tökéletesen működik, ha ráéreztünk a kezelésére.

Ha műfajilag kellene besorolnom Lukas Early Access projektjét, akkor a sandbox szimulátor kategóriába esne, hiszen a játék lényege, hogy egészen jól kidolgozott fizikával rendelkező, legószerű elemekből épített járműveket vezethetünk hatalmas térképeken, majd direkt vagy véletlenül darabjaikra törhetjük ezeket. Az általam tesztelt verzióban egy városi és egy sivatagos terepen lehetett randalírozni (plusz van egy gyorsulós versenypálya), és összesen tíz előre megépített gép (kilenc kocsi és egy helikopter) várta, hogy beüljek a kormányaik mögé. Az irányítás pofonegyszerű, viszont ésszel kell vezetni, hiszen a fizikai modell elég érzékeny – én például kezdetben már az első kanyarokban felborultam. Szerencsére frusztráló nehézségről nincs szó, némi gyakorlással gyorsan ki lehet tapasztalni, hogy miképp tudunk ötven méternél is többet megtenni anélkül, hogy fejre állítanánk az aktuális járművünket.

Ha sikerül irányban és az úton (vagy a levegőben) tartani a kockamasinákat, akkor jöhet a felfedezés és a konkrét rombolás, hiszen a pályák úgy vannak megalkotva, hogy látványos módon vethessünk véget gépeink pályafutásának. A sivatagi pályán hatalmas falak és kanyonok várják, hogy beléjük rongyoljunk, míg a városban előre telepített méretes darálók és óriási turbinák szolgálják azt a célt, hogy darabokra szedhessük a járműveinket. A pusztító

A „Falnak megyek a legóidtól, kisfiam!" felszólalás egészen új értelmet nyer, hiszen a Brick Rigsben a lényeg az ütközésben és a rombolásban van.

tereptárgyakkal való találkozást mindig látványos robbanás kíséri, és belassítva gyönyörködhetünk a fizikai törvényei szerint széthulló és megpörkölődő járgányainkban. Aztán a garázsban megnyithatunk egy újabb gépet, és kezdhetjük elölről az egészet...

ÉPÍTS, HOGY ROMBOLHASS

A Brick Rigs persze nemcsak abban hajaz a Legóra, hogy a játékban található járművek különböző kockákból épülnek fel, de azon elemében is a dán építőjátékot idézi, hogy mi magunk is készíthetünk guruló építményeket. Az általam próbált verzióban összesen 27 kategória 211 eleméből lehetett saját agyszüleményt összetákolni, egy nem túl szép, de viszonylag gyorsan megtanulható szerkesztő segítségével, és amint kész voltam, mehettem is élesben tesztelni az alkotásomat.

Kreálmányaink természetesen elmenthetők, utólag bármikor módosíthatók, sőt, a Brick Rigs „kompatibilis" a Steam Workshoppal is, így, ha nagyon büszkék vagyunk az építményünkre, akkor megoszthatjuk azt a játékos közösséggel, és értelemszerűen mások alkotásait is behívhatjuk a saját kis virtuális világunkba. Utóbbira szükség is van, mert az alapból elérhető tíz járműre azért viszonylag gyorsan rá lehet unni.

CÉLTALAN SZÓRAKOZÁS

Ha pedig már szóba került az unalom, akkor muszáj kitérnem arra is, hogy miért vegyesek az érzéseim a Brick Rigsszel kapcsolatban. Egyrészt figyelemre méltó, hogy egyetlen ember milyen jópofa játékot rakott össze. A meglévő funkciók működnek, van két térkép, vannak kész járművek, a pályákon változnak a napszakok, vannak eltérő időjárási viszonyok, az építős rész némi kitartással viszonylag hamar elsajátítható, az Unreal motorral meghajtott és szűrőkkel megbolondított grafika egész pofás, a rombolás pedig mindig jó móka. Legalábbis úgy fél óráig...

Amikor kölyök voltam nem csak azért építettem mindenféle dolgokat, hogy aztán szétcsaphassam azokat, a pusztításnak mindig volt célja és háttere. Például gyilkos robotok támadtak az emberek bázisára, és a harcban kikerülhetetlen volt, hogy járművek és épületek hulljanak atomjaikra. Innentől lett értelme a rombolásnak, és emiatt nem érződött teljesen értelmetlennek, hogy szétbarmolom azt, aminek a felépítésével amúgy rengeteget foglalkoztam. Volt narratíva, történet, mögöttes tartalom. A Brick Rigsből viszont mindez hiányzik.

Ha gyermekkorodban He-Man és Kobra parancsnok társaságában kerítettél indokot a rombolásra, ez az indie játék neked szól.

Nincsenek küldetések, nincsenek megszerzendő elemek, nincsenek feladatok. Egyelőre csak a jobbára céltalan autókázás/repülés a játék magja, még annyi sincs leprogramozva, hogy próbáljunk meg lehetőleg egy darabban eljutni A-pontból B-be. Van ugyan egy kezdetleges multi, létrehozhatunk szervereket, ahová becsatlakozhatnak mások, de a rombolás öröme még párban sem tart tovább egyetlen óránál, és akkor már sokat mondtam. Az építés persze jó móka, az ember kézzel fogható kockák nélkül is kiélheti a kreativitását, de a nem túl széles elemkínálat miatt a harmadik saját járművet követően már ez sem igazán ösztönzött arra, hogy a kötelezőnél több időt töltsek a játékkal.

NAGYON KORAI HOZZÁFÉRÉS

A Brick Rigs jelenleg 15 euróért vásárolható meg a Steamen, és a fórumot, plusz a frissítések ismertetőit olvasgatva úgy érződik, hogy maga az alkotó sem tudja még pontosan hová szeretne eljutni a játékával. Nem látni, hogy mikor lesz ebből végleges produktum, milyen küldetések lesznek (mert ez azért szerepel a tervek között), milyen ütemben fog bővülni az építéshez felhasználható elemek száma és még sorolhatnám.

Ami viszont tagadhatatlan, hogy ami elkészült, az működik. Mármint a menürendszer borzasztóan puritán és csúnya, a motorhangokon kívül szinte semmilyen más „zaj" nincs a programban, ellenben a vezetés, az építés, a vég nélküli rombolás különösebb bugok nélkül működik, és a Brick Rigs egyelőre erről szól. Ha valaki nem keres mélyebb értelmet egy játékban, de szeret építgetni és céltalanul pusztítani, annak akár meg is érhet nagyjából 4500 forintot a program, aki viszont hozzám hasonlóan valamivel többre vágyik, az csak rakja be a kedvencek közé a Steamen, és időnként ellenőrizze a frissítéseket, hátha jön érdemi változás, hiszen a tartalmasabb szórakozás potenciálja azért bőven benne van a Brick Rigsben.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Nem Lukas Rustemeyer az egyetlen, akinek eszébe jutott, hogy Lego inspirálta játékot készítsen. Elég csak a Minecraftre gondolni, ami az építőjátékok logikája mentén alkotott meg egy hihetetlenül összetett szisztémát. Versenyzők persze a Mojang fejlesztésén túl is akadnak, közülük mutatunk most nektek hármat.

BLOCKLAND

Szintén a valóságban létező dán építőjátékot másoló sandbox program, ahol nincs más cél, mint az építés, minél látványosabb, minél részletesebb alkotások, világok létrehozása. Kicsit olyan, mint a Minecraft, csak a felszín alatt meghúzódó rendszer nem olyan mély és szerteágazó.

BLOCK'HOOD

Ez már nem annyira építőjáték, de leginkább mégis a Lego és a Sim City keverékeként jellemezhető. Egy szűk helyen, meglévő elemekből kell futurisztikus várost építeni, működő ökoszisztémával. Még csak Early Acces, de érdemes vetni rá egy gyors pillantást.

LEGO WORLDS

Ha ragaszkodsz az eredetihez, akkor ez a te játékod. Ezzel a programmal lényegében a kör bezárult, hiszen ez a játék a Lego saját Minecraftje, végtelen lehetőségekkel és világokkal. Már 2015 óta elérhető, de még csak Early Access állapotban. Viszont ez már nem sokáig lesz így...

PC GURU

ŐSZI-TÉLI ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

A PC Guru 2016 végén is szenzációs előfizetési akciókkal vár benneteket. Éves, féléves és negyedéves előfizetéseitek nemcsak a havonta megjelenő magazinhoz nyújtanak gazdaságosabb és azonnali hozzáférést, hanem a legnagyobb játékokhoz, sőt gamereknek tervezett perifériákhoz is. Részletekért, további konstrukciókért és előfizetésért irány a **http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok** weblap!

SPEEDLINK LEGATOS

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**7.990 Ft**
Hosszabbítással:	7.490 Ft

A LEGATOS Stereo Gaming Headset tökéletes hangzást teremt minden játékos számára. A sztereó fejhallgató mikrofonnal is rendelkezik, így segítve az online kommunikációt.

SPEEDLINK STRIKE NX

Vezeték nélküli kontroller, ami egy feltöltéssel akár 8 óra játékot is szolgáltat. Sok játékhoz ajánlott!

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**14.990 Ft**
Hosszabbítással:	13.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	21.490 Ft

SPEEDLINK ULTOR

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**34.990 Ft**
Hosszabbítással:	33.990 Ft

Mechanikus gamer billentyűzet, ami minden játékban megkönnyíti a manőverezést. Gombjai remekül bírják a strapát, külseje extravagáns, mérete kifejezetten kompakt.

RAZER ABYSSUS 2014

A Razer az egyik legnépszerűbb játékos perifériákat gyártó cég. Ez az egere is mestermű.

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.490 Ft**
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**27.990 Ft**
Hosszabbítással:	26.990 Ft

SPEEDLINK GENESIS G33

Szép, elegáns, könnyen használható gamer egér, akár negyedéves előfizetés mellé is. FPS-ekhez ajánlott.

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**8.490 Ft**
Hosszabbítással:	7.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**12.490 Ft**
Hosszabbítással:	11.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12lapszám)	**19.990 Ft**
Hosszabbítással:	18.990 Ft

NATEC GENESIS R11 GAMING

Magyar nyelvű gamer billentyűzet.

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**8.490 Ft**
Hosszabbítással:	7.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**12.490 Ft**
Hosszabbítással:	11.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12lapszám)	**19.990 Ft**
Hosszabbítással:	18.990 Ft

Itt a tél, így ismét frissítettük az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei esztendő legnagyobb durranásai közül!

Az akciók **2017. február 28-ig** érvényesek!

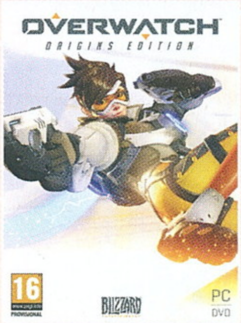
FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

MAFIA 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **17.490 Ft**
Hosszabbítással: 16.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **25.490 Ft**
Hosszabbítással: 24.490 Ft

OVERWATCH



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.490 Ft**
Hosszabbítással: 19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **27.990 Ft**
Hosszabbítással: 26.990 Ft

FIFA 17

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

TITANFALL 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

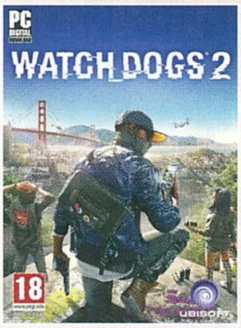
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

BATTLEFIELD 1

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

WATCH DOGS 2



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **22.490 Ft**
Hosszabbítással: 21.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **29.990 Ft**
Hosszabbítással: 28.990 Ft

LOL KÜLÖNSZÁM

HAVI ELŐFIZETÉSSEL
(1 lapszám) **2.500 Ft**

A PC Guru League of Legends különszáma egyetlen PC Guru lapszám mellé, mindössze 2500 forintért – külön beszerezve a két termék összesen közel 3000 forintos árat ad ki, szóval ennél nincs gazdaságosabb mód!

PC GURU 2017-ES NAPTÁR

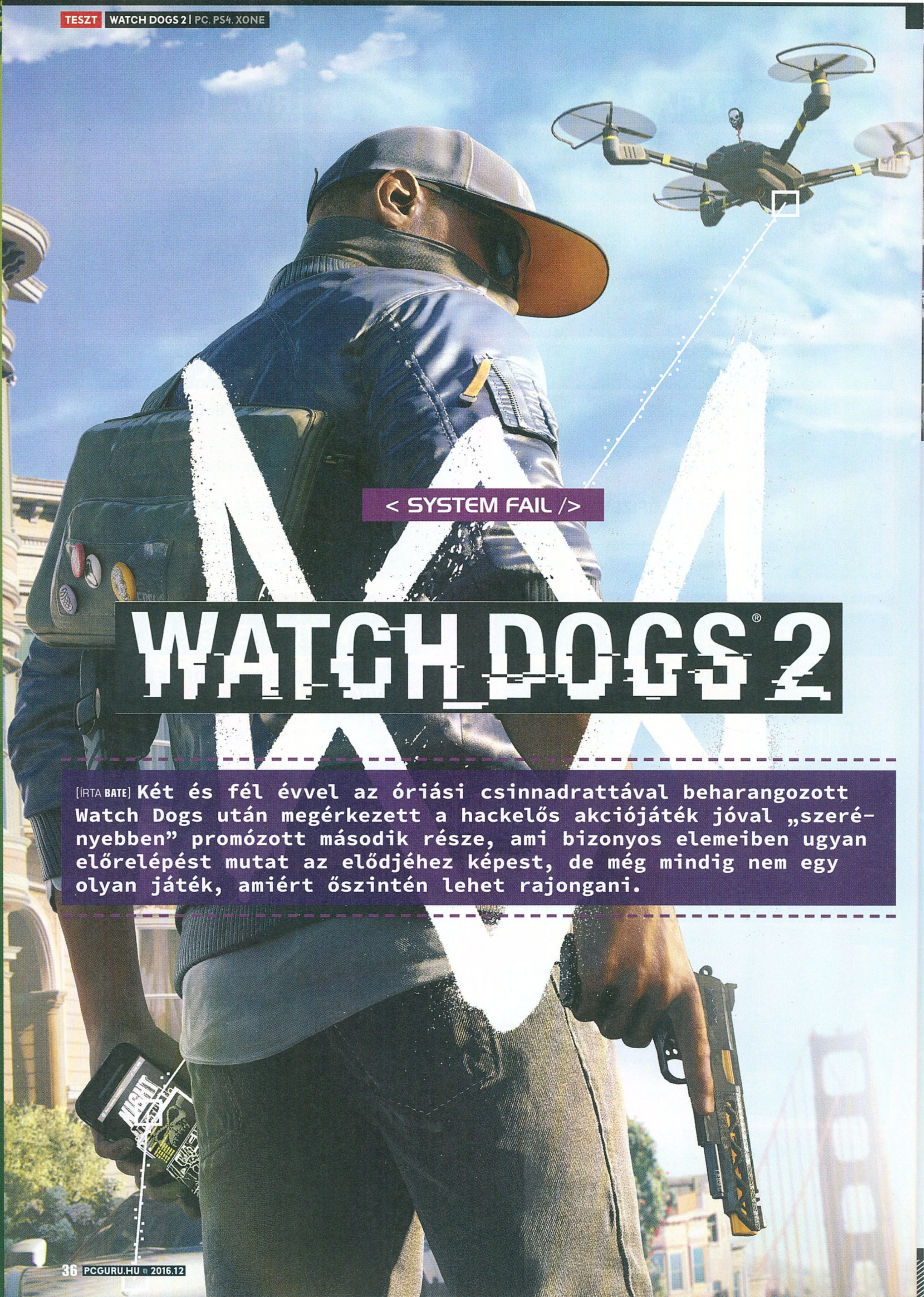
PC Guru asztali naptár, hogy az év minden napján emlékezhess a legjobb játékokra!

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(3 lapszám) **6.490 Ft**
Hosszabbítással: 5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **11.990 Ft**
Hosszabbítással: 10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12lapszám) **19.990 Ft**
Hosszabbítással: 18.990 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



< SYSTEM FAIL />

WATCH DOGS® 2

[IRTA BATE] **Két és fél évvel az óriási csinnadrattával beharangozott Watch Dogs után megérkezett a hackelős akciójáték jóval „szerényebben” promózott második része, ami bizonyos elemeiben ugyan előrelépést mutat az elődjéhez képest, de még mindig nem egy olyan játék, amiért őszintén lehet rajongani.**

A 2014-ben indult Watch Dogs-játéksorozat számos párhuzamot mutat a szintén ubisoftos Assassin's Creed-szériával, főleg a nyitó részek tekintetében. Mindkét program bejelentését elképesztő marketingcunami követte, látványosabbnál látványosabb bemutatókkal, a megjelenésük előtt hónapokig a két címről szólt minden, majd a hangzatos ígéretek elvonultával megérkezett a végeredmény, ami rengeteg játékosban felemás érzéseket hagyott. Az Assassin's Creed az első felsülést követően ugyan rendesen gatyába rázta magát, két évvel később a második epizód minden szinten lekörözte elődjét, aki viszont hasonló feltámadást vár a Watch Dogstól, azt igen könnyen csalódás érheti.

ÚJHULLÁM

Szintén kétévnyi szünetet követően a szeles Chicago után immáron a napfényes San Francisco a ténykedéseink helyszíne, viszont a célunk hasonló, mint korábban: bedönteni a várost teljesen átszövő ctOS 2.0 operációs rendszert és a mögötte álló Blume céget, aminek vezetője a hihetetlenül nevetséges férfikontyot viselő, viszont őrülten magabiztos Dusan. Ez a felállás már a Watch Dogsban sem volt túl erős, és az új epizód nemcsak ebben követi az elődjét, de elköveti az első rész másik nagy hibáját is: egy olyan főhős irányítását bízza ránk, akivel sehogy, vagy csak nagyon nehezen lehet azonosulni.

A sztori központi figurája Marcus Holloway (alias Retr0), egy húszas éveiben járó fekete srác, akit éppen akkor „ismerünk meg", mikor betör egy ctOS szerverfarmra, hogy kitörölje azokat a profiljához csatolt hamis információkat, amelyek okán a rendőrség gyanúsítottként tekint rá. A miérteket és hogyanokat messziről kerülő „rögtön bele a közepébe" oktatómódból kiderül, hogy hősünk zseniális hacker, akire a DedSec hacktivista csapata már rég felfigyelt, és a feladat sikeres megoldását követően a srácok jól össze is borulnak, eldöntve, hogy közösen vetnek véget az emberek szabadságát és privát szféráját veszélyeztető szoftvernek és vállalatnak.

Kapunk tehát egy figurát, akiről szinte semmit nem tudunk (és ez később sem fog változni), azt leszámítva, hogy kőkemény kibermágus, nem mellesleg az egészségesnél sokkal lazább, igazi túlmozgásos trendi figura – tipikusan olyan arc, akit a való életben legszívesebben egy seprűnyéllel vágnánk szájba. Ez a jócskán túltolt kaliforniai életérzés amúgy nem csak a főhősünkre jellemző, de az egész játékra, és akárcsak az első rész, a Watch Dogs 2 is komoly identitászavarban szenved: hősünk és társai együtt lázadnak a mindent behálózó rendszer és a nagy techcégek ellen, miközben folyamatosan online lógnak, le sem szakadnak a telefonjukról, és két szelfi között azon izgulnak, hogy sikerül-e kellő számú követőt gyűjteniük. Utóbbi persze szépen meg van magyarázva, de a főbb szereplők ettől még pont azokra a feltűnési viszketegségben szenvedő, trendmajmoló emberekre hasonlítanak, akiket elsőként tiltok le Twitteren, Facebookon és Instagramon...

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

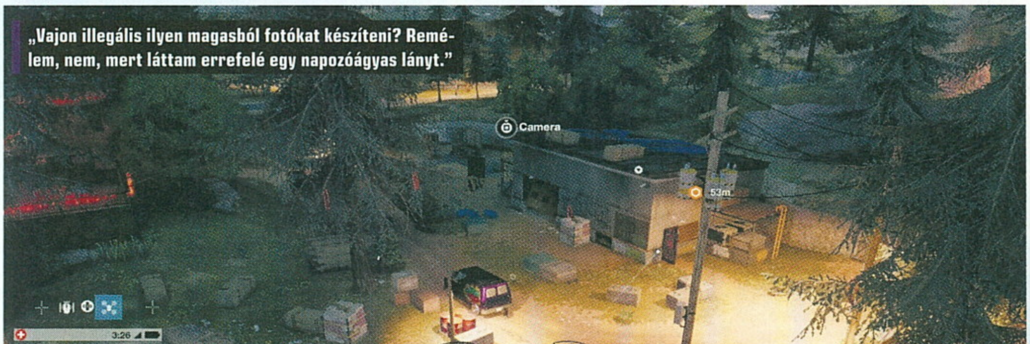
MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

INFO

A Watch Dogs 2 november 15-én jelent meg konzolokra, 29-én pedig PC-re. A PC-s verzió ára dobozosan 18 990 Ft, a Uplayen 60 eurót, azaz szintén 18 ezer forintot kérnek érte, illetve kapható belőle még Gold Edition 28, valamint San Francisco Edition 32 ezer forintért.

> Az első Watch Dogstól annak idején sokan csodát vártak, aztán jött a rideg valóság.



„Vajon illegális ilyen magasból fotókat készíteni? Remélem, nem, mert láttam errefelé egy napozóágyas lányt."

TÖRD FEL A VÁROST!

A gyászhuszár Aiden után sajnos Marcus semmiképp sem előrelépés, viszont a játékmenet terén más a helyzet, hiszen akadnak pozitív változások, melyek közül a legüdvözlendőbb, hogy a Watch Dogs 2 (az első résszel ellentétben) már nem kényszerít arra, hogy hacker helyett rambóként viselkedjünk. Jó eséllyel még mindenki emlékszik azokra a két évvel ezelőtti küldetésekre, amelyekben a jól sikerült lopakodást és adatlopást követően kénytelenek voltunk fegyvert ragadni, hogy az ellenfelek halomra

< EGY_KIS_ÖNKRITIKA _> <_/>

Ahogy azt a tesztben külön kiemeltük, a fejlesztők számos aktuális kérdést és problémát beledolgoztak a Watch Dogs 2-be, viszont nem csak az olyan nagy cégeknek mutatnak fricskát, mint a Google és a Facebook, volt helye önkritikának is. Az elmúlt években többször előfordult, hogy a Ubisoft képtelen volt titokban tartani a még be nem jelentett játékait, és ez visszaköszön a mellékküldetések között is. San Franciscót járva, egy telefont meghackelve összeszedhetünk egy olyan feladatot, amelynek az a lényege, hogy be kell törnünk a Ubisoft helyi fejlesztőcsapatához, és az irodájukból meg kell szereznünk a legújabb játékuk előzetesét. A sikeres teljesítésért achievement is jár, sőt a Ubisoft San Francsico épülete előtt még egy szelfit is készíthetünk magunkról.

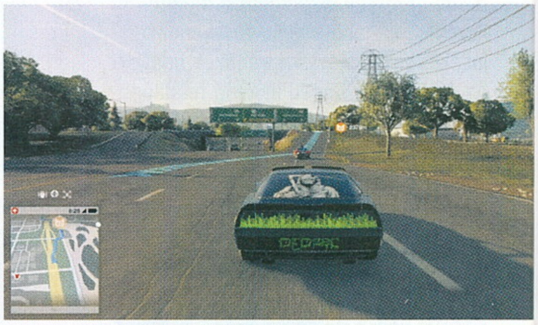
lövésével fejezzük be a ránk bízott feladatokat. Szerencsére ennek most vége. Persze ha valakinek ehhez van kedve, az puskavégre kaphat minden szembejövő szerencsétlent, ellenben, ha szeretünk a háttérbe húzódva dolgozni, egyetlen élet kioltása nélkül, akkor most már erre is van lehetőség.

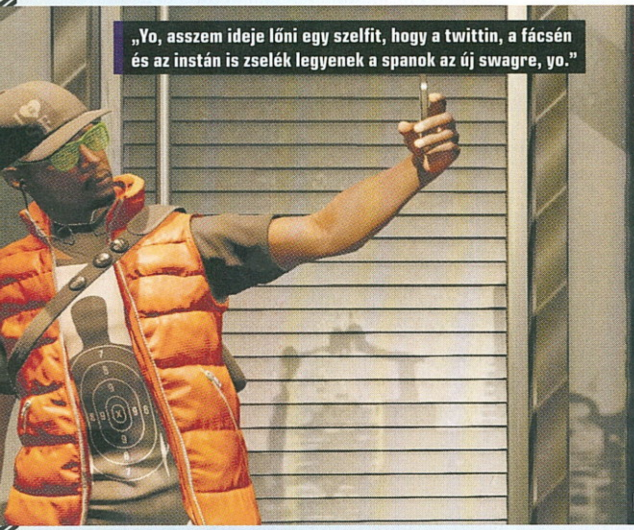
Azt nem állítom, hogy ez a megközelítés gyerekjáték, de nekem mindig sikerült elkerülnöm, hogy a fő küldetések során tűzharcba bonyolódjak az amúgy hihetetlenül agresszív biztonsági emberekkel. Habár az elmúlt hónapokban a fejlesztők úgy állították be a játékukat, mint amiben mindig adott három lehetőség (lopakodás, hackelés, nyers erőszak) a küldetések megoldására, de valójában erről szó sincs, hiszen csak igen ritkán van arra esélyünk, hogy távolból, a karakterünk mozgatása nélkül, csak a kamerák és a speckó felszerelésünk segítségével oldjunk meg egy missziót. A legtöbbször kénytelenek vagyunk behatolni a vörössel jelzett célterületekre, és a lopakodást hackeléssel fűszerezve megszerezni azokat az információkat, amiket áldozataink szinte mindig elég jól védett szobákban igyekeznek távol tartani az illetéktelen kezektől.

A küldetések során alkalmazott lopakodás a teljesen hagyományos tereptárgyak mögött megbújós, fedezékről fedezékre haladós móka, az ellenfelek csendes kiiktatásának lehetőségével. A szisztéma alapvetően működik, viszont ennek ellenére is jól látszik, hogy a fejlesztőknek nem nagyon van tapasztalatuk ebben a műfajban, mert a bújócskának bőven akadnak hihetetlenül idegesítő részei. A kiütött ellenfeleket például nem lehet mozgatni és elrejteni, ami azért bosszantó, mert ha valaki rájuk bukkan, az rögvest riadót jelent. Ugyancsak idegtépő, hogy a mentési rendszer a játékosok ellen dolgozik, ugyanis sokszor hiába oldunk meg egy részfeladatot, nincs checkpoint, és lebukás vagy halál esetén kezdhetünk mindent elölről. Ez a kifejezetten nagy épületek esetén igen frusztráló, és csakis úgy tudunk védekezni ellene, ha jó alaposan feltérképezzük a helyszínt és megjegyezzük a legfontosabb részleteket – tapasztalatból mondom, hogy az improvizálásnak általában a hátunkba eresztett jó néhány tár vet majd véget.

KÜTYÜBOLONDOK ELŐNYBEN

Ami jelentős újdonság az előző részhez képest, hogy hősünknek már van „radarösztöne", azaz egy olyan különleges képessége,





„Yo, asszem ideje lőni egy szelfit, hogy a twittin, a fácsén és az instán is zselék legyenek a spanok az új swagre, yo."

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÓVATOSAN AZ ALTATÁSSAL

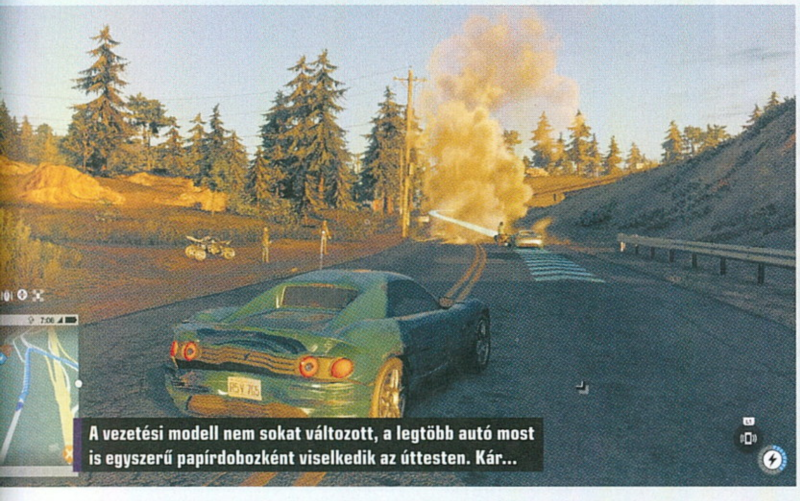
A játékban nemcsak éles lőszerrel felszerelt fegyvereket használhatunk, de szimplán el is altathatjuk az ellenfeleket. Ez elsőre jó megoldásnak tűnik, azonban van egy kis gond: az így kiütött ellenfelek nem „örökre" kerülnek ki a képből. Egy idő után maguktól felébrednek, illetve ha valaki rájuk bukkan, akkor életet pofoz a szerencsétlenekbe. Sokkal okosabb, ha inkább fedezékből csaptok le az örökre, ebben az esetben ugyanis permanens a végeredmény.

MENEKÜLJ A SZABADBA

A játékban a rendőrök ostobák, de hihetetlenül agresszívak. A legegyszerűbben úgy lehet lerázni őket, ha szépen letértek az útról és felhajtatok egy dombra, ugyanis a zöldövezetbe nem fognak követni benneteket. A lényeg, hogy a közeletekben ne legyen semmilyen út, így észre sem fognak venni, nagyon gyorsan lejár a keresési idő, és újra szabadon furikázhattok. Helikopterek ellen sajnos ez nem működik, viszont azokat egy híd alá bebújva lehet lerázni.

LÉGY RÉSEN!

Ha a kütyüidet irányítod vagy éppen kamerákon keresztül hackelsz, akkor a főhősöd teljesen védtelen. Fontos, hogy jól válaszd meg azt a helyet, ahol nekiállsz tevékenykedni, mert elég kellemetlen, ha a nagy koncentrálás közepette egyszer csak rád bukkan egy őr. Mindig csukd be az ajtót magad után, és jó, ha tudod, hogy riadó esetén a téged kereső ellenfelek hajlamosak kimerészkedni a vörössel jelzett zónákból, szóval érdemes tartani a kellő távolságot.



A vezetési modell nem sokat változott, a legtöbb autó most is egyszerű papírdobozként viselkedik az úttesten. Kár...

< WATCH_DOGS_A_VALÓSÁGBAN _>

Már javában a Watch Dogs 2 tesztünk elkészítésével foglalatoskodtunk, amikor az élet olyat produkált, ami akár a játékban is simán megállta volna a helyét. November végén ezidáig ismeretlen tettesek meghackelték a San Franciscó-i közlekedési vállalat számítógépeit, minek hatására a kaliforniai város lakói ingyen használhatták a buszokat és a trolikat. A forgalmat ugyan nem érintette a támadás, de a jegyautomatákat le kellett állítani, így bárki egyetlen fillér elköltése nélkül élvezhette a közösségi közlekedés előnyeit. A hackerek a támadáshoz egy zsarolóvírust használtak, azaz a cég munkatársai a gépeik bekapcsolásakor egy üzenettel szembesültek, ami arról tájékoztatta őket, hogy az adatokat titkosították, és csak váltságdíj fejében férhetnek újra hozzájuk.

ami lényegében az Assassin's Creed-sorozatból lett kölcsönvéve. Aktiválásával beszürkül a színpompás világ, és jól láthatóvá válnak (a falakon keresztül is) az őrök, továbbá azok a kapcsolók, gépek, kamerák és szellőzők, amelyek a segítségünkre lehetnek a továbbjutásban. Kezdetben ez a funkció csak érdekes könnyítésnek tűnt, de ahogy haladtam előre a sztoriban, a „radarösztön" úgy vált egyre nélkülözhetetlenebbé. Egy adott pont után már olyan komplex területeket kellett átlátnom, hogy folyamatosan ezt a nézetet használtam, hiszen másképp esélyem sem lett volna az őrök, robotok és mozgásérzékelők kikerülésére.

Ami viszont még ennél is hasznosabb, hogy ezúttal lehetőségünk van egy Jumper névre hallgató guruló kisautó és egy drón használatára is. Előbbi lényegében az enyves kezünk meghosszabbítása, hiszen a szellőzőkön keresztül képes olyan helyekre is bejutni, amiket erőszak nélkül igencsak problémás lenne megközelíteni, ráadásul a segítségével aktiválhatunk olyan rendszereket és kapcsolókat, amiket a kamerákon keresztül képtelenség lenne az uralmunk alá hajtani. Drónunk kezdetben leginkább felderítésre alkalmas, pillanatok alatt beláthatjuk vele a terepet, a magasból hajthatunk végre mindenféle csínyeket, viszont idővel a Jumperrel együtt új trükkökre is „tanítható", méghozzá az első részből ismerős, jól kidolgozott, de továbbgondolt fejlődési rendszer segítségével.

A Watch Dogs 2-ben nem tapasztalati pontot, hanem követőket gyűjtünk (ők biztosítják az erőforrást a botnetünk számára), és ha a főküldetések és egyéb feladatok teljesítésével elérünk egy adott számot, akkor a program fejlesztési pontokkal jutalmaz meg minket. Ezekből vásárolhatunk új trükköket a képességfán, ahol 7 kategóriában (vehicle hacking, social engineering, city distruption, tinkering, botnets, marksmanship, remote control), összesen 51 képességre költhetünk pontokat. Értelemszerűen minél durvább egy új lehetőség, annál több pontot kell rá áldozni. Habár a fejlesztésekre beváltható valutát nemcsak a küldetésekért kapjuk, hanem városszerte begyűjthetünk belőlük több tucatot, azért nem érdemes ész nélkül költekezni, főleg olyan extrákat érdemes megnyitni, amelyek passzolnak a játékstílusunkhoz. Aki a lövöldözésben látja a megoldást, az a marksmanship kategóriában találja meg a számításait, míg a lopakodást és kütyüink használatát a city distruption és a remote control teszi változatosabbá. A vehicle hackinggel a járművek felett vehetjük át az uralmat, a tinkering a különböző (sokkoló és robbanó) gránátok menüpontja, míg a social engineering olyan lehetőségeket biztosít, amivel az emberek telefonja és profilja babrálható meg változatos módokon. A Watch Dogs egyik legnagyobb hibája az

A város, a játékmenet és az újdonságok adottak, de a sztori és főleg a főszereplő ezúttal sem túl jó.

BÍZD MÁSRA!

A Social Engineering nagyon hasznos a fejlődési fán, hiszen az itteni lehetőségekkel könnyedén káoszt teremthetsz. Nem csak a telefonokat zavarhatod össze rövid időre, de körözést vagy vérdíjat tűzhetsz ki az ellenfelek fejére. Ha úgy érzed, hogy egy helyszínen túl sok őr mászkál, akkor szépen mártsd be őket a rendőröknél, aztán figyeld, ahogy kiszállnak a jardok, és szép sorban elvezetik a delikvenseket.

JOBB A KÉT KERÉK!

Ahogy azt a cikkben is említettük, a Watch Dogs 2-ben a járművek irányítása egészen nevetséges. A kocsik pillanatok alatt felgyorsulnak, de nagyobb sebességnél nehezen irányíthatók, és amíg a villanyoszlopok és kerítések nem okoznak gondot nekik, addig a legkisebb fán is azonnal fennakadnak. Ha sietned kell vagy üldöznek, akkor inkább pattanj fel egy motorra. A vezetési modell itt is egy vicc, de legalább kisebb az esélye, hogy elakadsz a bozótban.

KOCKÁK GYÖNGYE

Az előző résszel ellentétben már nemcsak kabátot és baseballsapkát cserélgethetünk a hősünkön, de szemüveget, pólót, nadrágot, cipőt és még hátizsákot is. San Francisco tele van boltokkal, ahol mindenféle trendi dolgokat aggathattok Marcusra, méghozzá horror áron, de ha igazán autentikus informatikust akartok, arra is van lehetőség: nem csak kockás inget húzhattok a karakteretekre, de a boltok egyikében a szandál/zokni kombó is megtalálható.

KÖNNYÍTS A DOLGODON!

Ha szeretsz lövöldözni, akkor sem érdemes azonnal ajtóstul rontani a házba. Támadás előtt térképezd fel a helyszínt, a kamerák segítségével jelöld be az ellenfeleket, szedd el a pénzüket, vagy ha találsz olyan ipsét, akinél felrobbantható kütyü van, akkor kezdésnek intézd el őt, aztán jöhet a móka többi része. Persze ilyenkor is érdemes türelmesnek lenni, ha egy kocsi mellett aktiválod a zsebbombát, akkor sokkal nagyobb lesz a pukkanás, és akár egyszerre több pribéket is leszedhetsz.

A drónok jópofa adalékot nyújtanak a Watch Dogs világához, és hogy, hogy nem, tényleg fontos kellékei egy techmániás szabadságharcosnak.

volt, hogy teljesen egykaptafa küldetésekkel bombázta a játékosokat, amikre viszonylag gyorsan rá lehetett unni. Alapvetően nincs ez másképp a Watch Dogs 2-ben sem, hiszen a cél szinte minden esetben az, hogy bejussunk valahová, és eltulajdonítsunk valamit (legyen az néhány fájl vagy egy beszélő autó), de a rengeteg fejlesztésnek köszönhetően most tényleg csakis rajtunk múlik, hogy mennyire hagyjuk monotonná válni ezeket az alapvetően önismétlő missziókat.

Ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg egyre jobb trükkök, amiket érdemes élesben tesztelni. Én egy ponton például kicsit ráuntam az állandó lopakodásra, de továbbra sem volt kedvem lövöldözni, így inkább másokra bíztam a piszkos munkát. A social engineering biztosította fejlesztések egyikével vérdíjat tűztem ki a célpontként megjelölt épület egyik biztonsági őrének fejére, mire néhány pillanat múltán megjelent pár bandatag, és elkezdték levadászni a szerencsétlen ipsét. Ezt persze a többi őr nem nézte tétlenül, úgyhogy pillanatok alatt szép kis tűzharc kerekedett, és a végén csupán egy fickó maradt talpon, akit nevető harmadikként egy sarok mögül szépen lenindzsáztam, majd besétáltam a megfelelő helyre, és megszereztem, amit akartam.

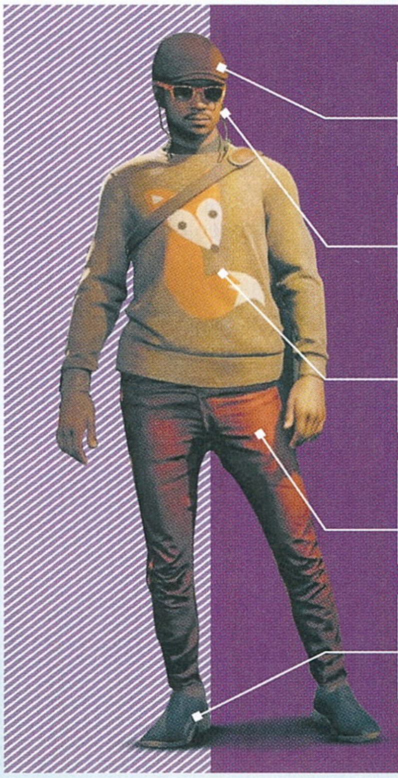
KAPKODOD A FEJED

A való életből inspirálódott, de nem túl változatos küldetésekkel operáló kampányt egyébként azért sem lehet könnyen megunni, mert valami folyamatosan eltereli a figyelmünket a központi feladatról. Akárcsak az első rész, a Watch Dogs 2 is tele van mellékküldetésekkel, gyűjthető cuccokkal és versenyekkel, ráadásul a multi is lépten-nyomon beköszön, hiszen visszatért az a kifejezetten izgalmas megoldás, hogy megszállhatjuk mások játékait, vagy éppen a mi területünkre érkezhetnek idegenek. Az utcákon elkövetett sok rosszalkodás esetén vérdíj kerülhet a fejünkre, és jönnek minket levadászni, ugyanakkor mi is olyanok nyomába eredhetünk, akiket a túl sok randalírozás miatt jelölt ki számunkra a program. Ezúttal is érkezhetnek játékosok, hogy meghackeljenek minket (ilyenkor meg kell találni és le kell vadászni őket), de ugyanígy mi is próbálkozhatunk a gyanútlan arcok becserkészésével. És most már nem csak egymás ellen, de vállvetve is játszhatunk, hiszen vannak olyan feladatok, amiket kooperatív módban kell megoldani. Ennek a módinak viszont megvan az a rákfenéje, hogy random játékosokkal nagyjából élvezhetetlen, hiszen nagyon kicsi az esélye, hogy kifogunk egy olyan arcot, aki valóban hajlandó együttműködni velünk, és nem csak fegyverrel akarja ledarálni az ellenfeleket. Ahhoz, hogy tényleg hatékonyan össze lehessen dolgozni, szükséges a kommunikáció, szóval ezekhez a feladatokhoz meg kell próbálni a barátlistánkról partnert választani...

SZÍNESEBB, SZAGOSABB, DE JOBB IS?

Az első Watch Dogs Chicagója egy szürke metropolisz volt, a karakterünk egy befordult antihős, és a sztori sem tartogatott túl

< A_stílus_maga_az_ember _>



A szalacsis micisapka kifejezi elkötelezettségünket az internetes kultúra iránt. Csak szelfizni kell!

A napszemüveg este is fontos, minél színesebb, annál jobban hangsúlyozza az adott hacker tudásszintjét.

Rókás pulcsi? Enélkül sincs igazi hacker, de persze helyettesíthető norvég mintás mellénnyel.

A hacker nadrágja vagy szűk, hogy ott is szorítson, vagy épp ellenkezőleg, roppant bő, átmenet nincs!

Ha nincs elég menő cipőnk, a hackerek szóba sem állnak velünk. Maximum leoltanak a Twitteren...

1 A Jumper névre hallgató guruló járgányunkkal simán tudunk közlekedni az épületek szellőzőjárataiban, de a fejlődési fánknak hála extra képességekkel is felruházhatjuk. Egy idő után például sokkal nagyobbakat tud majd ugrani (és ezt értsétek szó szerint), így korábban elérhetetlen helyekre is bejuthat, sőt akár arra is használhatjuk, hogy pályaszerte elszórjuk vele a különböző speckó gránátjainkat. A kicsike kezdetben elég lassú, de a fejlődési fa Remote Control menüjében fel is gyorsíthatjuk, hogy el tudjon iszkolni az őrök elől.

2 A négy légcsavarral felszerelt drónunk elsősorban a felderítés eszköze, de természetesen nem csak arra használható, hogy magasból gyűjtsünk be hasznos információkat. A quadrocopter segítségével felerősíthetjük a „radarösztönünket”, sőt itt is van arra lehetőség, hogy a levegőből szórjuk meg az ellenfeleinket a sokkoló vagy robbanó ajándékainkkal. A drón sebességét külön fejlesztéssel növelhetjük, illetve van egy olyan extra is, ami a Jumperrel együtt csökkenti a cooldownt, azaz költhetjük arra a fejlesztési pontjainkat, hogy jóval rövidebb idő után használhassuk újra az extra kütyüinket.

sok vidámságot. Ezzel ellentétben a második rész egy rikító parádé, ami néha kifejezetten idegesítő, ugyanakkor a hatalmas stílusváltásnak van kimondottan jó oldala is, hiszen ezúttal rengeteg humor került a játékba, főleg ami a párbeszédeket illeti. Ezekkel nem csak a fő küldetések során találkozhatunk, de a mellékszálakon is, úgyhogy már csak ezek miatt is érdemes beállni sofőrnek az Uber helyi megfelelőjét használva. Rengeteg a kikacsintás a való életre, és a program tobzódik a filmes utalásokban, kezdve a Knight Ridertől, az Áramszünet 1-2-őn át egészen az Alien és Predator filmekig.

Emellett megkapja a magáét a Google, a Facebook és az összes nagyobb vállalat, továbbá a játék előszeretettel foglalkozik olyan témákkal, amelyekkel manapság tele vannak a techlapok: önvezető autó, okosotthon, az adataink kiárusítása és még sorolhatnám. A sokféleség, a nyitottság és a lazaság mindenképpen jót tett a programnak, viszont valami még így is hiányzott ahhoz, hogy igazán magával ragadjon és beszippantson.

Lehetett volna kiemelkedő alkotás a Watch Dogs 2-ből, de sajnos hiányzik a kellő plusz.

A bejárható terület hatalmas, a városrészek különböznek, rengeteg a feladat, van mit csinálni, jók a kütyük, de valahogy mégsem éreztem magaménak az egészet. A főhős és a bandája távol áll tőlem, a sztori hiába akar nagy ívű lenni, inkább sablonos, ráadásul helyenként túlságosan komolyan veszi magát, ami igencsak elüt a folyamatosan erőltetett hatalmas nagy lazaságtól. A küldetéseknél sosem éreztem, hogy tétje van annak, amit csinálok, és a megfelelő hangulat hiányában rengeteget bosszankodtam az olyan hiányosságok miatt, hogy karakterünk (aki hihetetlen nagy parkourösnek van beállítva) nem tud ugrani, hogy az őrök elképesztően buták, ellenben érthetetlenül agresszívak (a rendőrökkel egyetemben), hogy rosszul ütemezett a mentési rendszer, egészen gagyi a fegyverhasználat, és akkor az állítólag teljesen újratervezett vezetési élményről még nem is beszéltem.

A Watch Dogs 2-ben a járművek súlytalan műanyag dobozok négy vagy több kerékkel, és pont úgy viselkednek az utakon, mint a távirányítós autók. Persze az előző részhez képest már ez is előrelépés, de ha már az autós játékairól ismert Ubisoft Reflections készítette a program ezen részét, akkor azt várnám, hogy kicsit életszerűbb és összetettebb legyen a vezetési modell.

NINCS SZERELEM

A Watch Dogs 2 egy tartalmas és hosszú játék, hihetetlenül harsány világgal, ultralaza főhőssel, aktuális történettel, némi mondanivalóval, teljesen korrekt látvánnyal és egy alapvetően izgalmas és kiszámíthatatlan multiplayerrel. Valami mégis hiányzik belőle. A húzóerő és a hangulat, amik arra késztetnének, hogy újra és újra elővegyem, felfedezve minden részletét és apró-cseprő titkát.

Akárcsak az első rész, a Watch Dogs folytatása is egy szépen összerakott játék, jól működő rendszerrel, durva hibák nélkül, csak épp hiányzik belőle az a plusz, ami okán még évek múlva is beszélnénk róla a játékosok. ■

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Win7 64 bit, Intel Core i5-2400 / AMD FX 6120, 6 GB RAM, GeForce GTX 660 2 GB / Radeon HD 7870 2 GB VGA, 50 GB HDD.

Kifejezetten tartalmas program, ami több tucat órányi elfoglaltságot biztosít, ám hiába harsány és látványos, a nagybetűs élmény hiányzik belőle.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Szép és változatos város, megannyi küldetés, érdekes kütyük és egy izgalmas multiplayer.

KONTRA

Taszító főhős, lufiszerű (nagy és üres) sztori, ostoba AI, és az igazán egyedi ötletek hiánya.

75%

Van egy olyan érzésünk, hogy a DedSec még nem hallott az amerikai drónszabályozásról.

The Elder Scrolls V SKYRIM – Special Edition –

[ÍRTA **CHRIS**] **Az újra kiadott játékok többségében olyanok, amiket nagy valószínűséggel sosem fogunk még egyszer végigjátszani, ám ezeket mégis jó érzés bezsákolni azért, hogy ott legyenek a polcunkon vagy a könyvtárunkban. A Skyrim SE is ilyen, amit egyszer betöltünk, hümmögünk egy keveset, aztán megyünk vissza witcherezni.**

Félre ne értsetek, a 2011-ben megjelent Skyrimnál nem sok jobb szerepjátékot ismerek. Az Elder Scrolls-sorozat csúcsának tartom, még akkor is, ha sokan inkább az Oblivionra esküsznek. Bár valóban megvoltak a sajátos problémái (túl rövid főszál, bugok, melyek miatt lehetetlen volt egy-egy küldetést teljesíteni), azért hangulata és mérete engem gigászi erővel temetett maga alá. Viszont azóta, hogy utoljára játszottam vele, eltelt 5 év, és ez idő alatt bizony alaposan megöregedett a kicsike. Nem is annyira a grafikával van a gond, hanem azzal, hogy időközben rendkívül erős konkurenciája született, aminek köszönhetően még a szupererős nosztalgiafaktor sem hoz engem lázba ahhoz, hogy újra nekikezdjek a Skyrim végigjátszásának. Pedig most már szebben csillog a víz is.

Nem vitás, hogy Skyrim még mindig gyönyörű hely, a felújított grafika pedig hat a játékra, de hacsak nem ingyen kapjuk, nem éri meg.

SZEBB, SZEBB, LEGSZEBB

A Bethesda igyekezetével nem volt semmi baj. A Skyrim újrakiadásával, a Special Editionnel mindent megtettek azért, hogy visszacsábítsanak a fagyos sztyeppékre és a hófödte hegycsúcsok közé. Már az első videókon is jól látszott, hogy itt bizony egy alapos ráncfelvarrás történt, amelynek során éveket fiatalítottak szerencsétlen Skyrimen. A bevilágítás vadiúj (ez dob egyébként leginkább a látványon), a mélységélesség effektek jól mutatnak párbeszédek közben, a vízfelületek pedig varázslatosan csillognak és mozognak. Sokkal sűrűbb lett a növényzet is, ezzel már vígan megbirkóznak a modern számítógépek, valamint a textúrák méretén vagy minőségén is változtattak egy keveset, ami ugyancsak sokat dob a látványon. Egyes esetekben viszont kicsit túlzásba vitték a szépészeti beavatkozást a Bethesdánál, ugyanis a naplementék túlzóan narancsos színekbe borítják az eget és a tájat, valamint úgy túltolták a bloom-effekteket, hogy ha szemüveget viselnék, tutira azt törölgetném folyamatosan, mondván, biztos attól homályos a kép. Emellett jó lett volna, ha egy kicsit több munkával lecserélnek egy-két karaktermodellt is, ugyanis egyes szereplőknek olyan a hajuk, mintha egy a LEGO Movie következő részéből kölcsönözték volna azokat. Hiába cseréltek le ugyanis egyes elemeket, ha másokat meghagytak, és ezzel olyan kontrasztot kreáltak, amire rossz ránézni.

MODDOLT SKYRIM PÉNZÉRT?

De persze mi, PC-sek már rég túl vagyunk azon, hogyan lehetne ilyen, vagy akár ennél is sokkal, de sokkal szebbé varázsolni a Skyrimet. Az ingyenes modtámogatásnak és lelkes moddereknek hála évek óta elérhetők azok a modok, amelyekkel nagyfelbontású textúrákat, sűrűbb növényzetet, széltől hajlongó fákat, új karaktermodelleket és bevilágítási rendszereket telepíthetünk kedvenc Skyrimünkbe. Viszont ne feledjük: hogy ezt elérjük, órákat kell szöszmötölnünk, hogy minden szükséges elemet letöltsünk és beépítsünk. A Skyrim SE ereje pontosan itt mutatkozik meg, hogy úgy nyújt közel hasonló élményt, hogy a kisujjunkat is alig kell mozdítanunk érte. Ha mindezt közel 10 eurós áron megkaphatnánk, egy szavunk sem lehetne, viszont az árcímke négyszer ennyit mutat, azaz idehaza közel 10 000 forintba kerül egy lényegében csak felújított, 5 éves játék. Ez pedig már vérlázítóan sok pénz – és ezen az sem segít, hogy az alapjáték és a DLC-k tulajdonosai automatikusan megkapták a SE-t.

Konzolon már más a helyzet, ott azért érdemes megfontolni a vásárlást, ugyanis nemcsak felújított grafikát, de modtámogatást is kapott a Skyrim, de még akkor is ott van ugye az az apró, de elhanyagolhatatlan tény, amit úgy hívnak, hogy The Witcher 3.

Chris karakterének hűséges lova több száz játékórán át elkísérte nemes gazdáját, mígnem Chocho 5 perc alatt kinyírta az Ezzel játszunkban.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Bethesda Game Studios

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel i5-750 vagy AMD Phenom II X4-945 processzor / 8 GB RAM / NVIDIA GTX 470 1GB vagy AMD HD 7870 2GB / 12 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Kevés olyan felújított verziót találunk, amiért ennyi pénzt kérnek úgy, hogy nem is igazán van rá szükségünk.

GRAFIKA:	**80%**
HANG:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**75%**

PRO

Egyszerű a telepítése és egy hatalmas nosztalgiabomba az egész.

KONTRA

Az árazás botrányos, ráadásul egy PC-s rajongónak nincs is szüksége rá.

65%

JÉGVILÁGBA ZÁRVA

DARK SOULS III
ASHES OF ARIANDEL™

[IRTA BÖJTI] Megérkezett az első komolyabb bővítmény az áprilisban megjelent Dark Souls 3-hoz, ám a DLC sajnos az elvárásokkal szemben kevesebb gyötrelmet és fájdalmat, sőt kevesebb játékórát tartalmaz, mint eddig bármelyik kiegészítő, ami a FromSoftware nevéhez köthető.

Talán semmi meglepő nincs abban, ha szerintem (és ez persze szigorúan szubjektív, bár ezzel együtt sem vita tárgya) az év játéka egyértelműen a Dark Souls harmadik epizódja, amibe PC-n 40 órát öltem, miközben PS4-en a legelső platinámat köszönhetem neki. Éppen ezért vártam nagyon az első DLC-t, az Ashes of Ariandelt, ami ismét egy igen komoly nosztalgiahullámmal indít, hiszen a Cathedral of the Deep Cleansing Chapeljéből induló DLC egyértelmű utalás az első epizód festett világára (Painted World of Ariamis). Ez pedig már csak azért is nagy szó, mert a megnevezett helyszín egy legenda volt a videojátékok világában, hiszen megközelítése a rejtélyek rejtélyeként vonult be a történelembe – kulcsként a kezdőhelyszín újralátogatásával egy babát kellett megszerezni, majd ezzel elmenni Anor Londo egy bizonyos festményéhez, amin keresztül beléphettünk a titkos pályára. Ez már eleve komoly indok arra, hogy alaposan megborzongjunk, mikor egy újabb festménnyel, vagyis annak részletével az új kiegészítő hóval és jéggel borított területére tévedünk.

HEVES JEGES

A DLC világa fantasztikusnak ígérkezik, szitál a hó, a dombok közt démoni fák és vonyító farkasok várják a reszkető kalandort, miközben persze bármikor betámadhatja azt egy más dimenzióból érkező gyilkos, avagy egy másik játékos. A látkép fantasztikus, a háttérben egy kisebb templom emelkedik ki egy hegyormon állva, a mélyben jég uralja a völgyet, ahogyan pedig az lenni szokott, a rövidítéseket megnyitva, mindent felfedezve ez a teljes térkép bejárható, minden egyes apró szegletével együtt. Jár ehhez néhány új ellenfél, pár bűbáj, varázslat, piromancia, egy-két fegyver és ruha, bár ezek sokat nem adnak az élményhez, inkább csak a jól ismert hókuszpókuszok fagyosabb változatai◌ról, na meg új ellenfelek levedlett gönceiről van szó.

És akkor ott van a fájdalmas pont, ami miatt az öröm nem teljesedhet ki: az Ashes of Ariandel pár órás, ebbe pedig két boss tartozik bele, amelyek közül az első teljesen felesleges ismétlés (még ha nosztalgikus is az első Dark Souls nagy szürke farkasával, a Siffel folytatott harcnak a megidézésével). Megjegyzem, a második legalább ütős lett. Ez a hátborzongató zenével, a remek átvezetőkkel és a drámai pillanatok egyvelegével megteszi hatását, miközben kihívást is kapunk a küzdelemmel. Bár hozzá kell tennem, hogy a Dark Souls-sorozat és a Bloodborne kiegészítői mindig arról voltak híresek, hogy az aktuális játék legnehezebb főellenfeleit szállították, nos, erről jelen esetben szó sincs, ami külön kiábrándító a rövidített játékmenet után.

AZÉRT A TŰZ AZ ÚR

Megint más kérdés, hogy az Ashes of Ariandel teljes területének felfedezésén, minden apróság begyűjtésén túl azért van indok a visszatérésre, mint minden Dark Souls esetében. Mások segítésével, a főellenfelek újra legyűrésével személy szerint úgy 10-15 órát elszórakoztam, miközben a DLC utolsó fontos újdonságáról még nem beszéltem. Ez a Champion's Bones, amivel egy PvP arénát nyithatunk meg a központi bonfire segítségével (Firelink Shrine), így párbajozhatunk, de akár három a három elleni csatákba is beszállhatunk. Összességében tehát van tartalom és újdonság is, csak sajnos kevés, legalábbis ahhoz képest, amit eddig nyújtott a FromSoftware a kiegészítőkkel. Meg hát ugye az sem öröm, ha a jól bevált karakteremmel úgy megyek át minden ellenfélen, mint kés a vajon. De remélhetőleg a jövőre esedékes második bővítmény megjelenésekor már nem lesz ok a fanyalgásra, és az mindenben a megszokott minőséget fogja nyújtani.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core i-3-2100 vagy AMD FX-6300 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti vagy Radeon HD 7950 VGA, 25 GB hely.

ÉRTÉKELÉS

Nem drága DLC, viszont sajnos nem is túl tartalmas, legalábbis a megszokott minőséghez képest. Minimális titok, egy-két plusz főellenfél még elkélt volna a nagyobb kihívás társaságában.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Nagyon látványos és hangulatos a hófedte világ, miközben a végső boss is jópofa, sőt hátborzongató drámaiságával és zenéjével.

KONTRA

Nem túl nehéz, nem is igazán hosszú, kevés benne a tényleges újítás, de ezzel együtt is nagyon szerethető.

70%

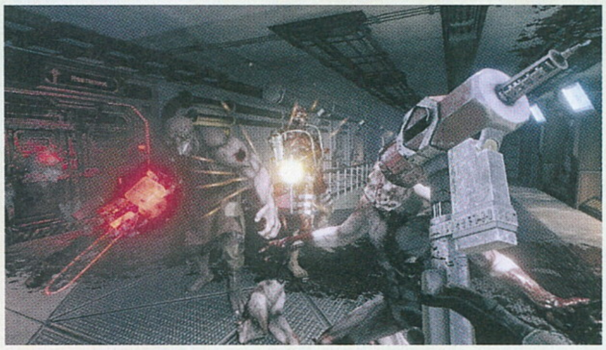
Amikor már azt hittük, hogy a Dark Souls-sorozat NPC-i nem lehetnek visszataszítóbbak, jött ez az úri... ember? Akármi is, végül is kedves.

GONDOLKODOM, TEHÁT GYAKOK!

KILLING FLOOR 2

[ÍRTA JOHNBART] **VANNAK JÁTÉKOK, AMIK NEM AKARNAK TÖBBNEK LÁTSZANI, MINT AMIK, MÉGIS ODAVÁGNAK. ILYEN A KILLING FLOOR 2 IS, EGY SZIMPLA ONLINE WAVE SHOOTER, KŐEGYSZERŰ JÁTÉKMENETTEL, DE VÉRPROFI TECHNIKAI MEGVALÓSÍTÁSSAL. ÉS JELENTEM, SZINTE MINDEN PERCÉT IMÁDJUK.**

Ez persze nem meglepetés, ha olvastátok korábbi előzeteseimet, a Tripwire ugyanis egy teljesen játszható, élvezetes alfával vette be tavaly tavasszal a Steamet, amelyből jóformán csak a játszható arénák és az elődből ismert kasztok zöme hiányzott. Bár a korai hozzáférési futam így sem volt zökkenőmentes (a játék végül bő egyéves késéssel „jelent meg"), az elód, meg amúgy a co-op shooterek veteránjai mégis elégedettek lehetnek, a Killing Floor 2 (innentől KF2), ugyanis minden téren erős folytatás lett.



EUROTÚRA

Vagyis majdnem minden téren, online co-op lövölde lévén ugyanis a játéknak a sztori továbbra sem erőssége (olyannyira, hogy csak a program Steam-oldalán létezik). Ez viszont nem probléma, egyrészt mert az alapfelállás elég egyértelmű (egy egész Európát megszálló, „zed" néven futó klónhadsereget kell miszlikbe aprítanunk), másrészt pedig mert a KF2 egy percig sem veszi komolyan magát, amit a blőd alapszitu mellett a játszható karakterek is erősítenek. A kötelező faarcú kommandós és az angol exbobby mellett ugyanis svéd metálviking, francia goth punk lány, neurotikus japán B-színész (!), vagy épp ausztrál rockabilly (!!) hölgy is választható zombiirtásra, de hasonló szabadosság jellemzi a hentelést kínáló arénákat is. Lángoló párizsi belváros, dán kompkikötő, orosz börtön vagy épp űrállomás várja, hogy kipucoljuk róluk a zedsereget, a Tripwire tehát eléggé eleresztette a karakter- és pályatervezőit.

„KÖR KÖZEPÉN ÁLLOK..."

A játékmenet alapjai az elődhöz képest nem változtak. Ezúttal is egy több körös Survival-módról van szó, mely során egy egyre népesebb és erősebb hordát kell elhantolnunk, az egyes menetek között pedig rövid pihenőt kapunk, ami alatt a zedskalpok után kapott pénzből páncélt, lőszert, és új flintákat vehetünk a pályán elszórt terminálok éppen üzembe helyezett darabjánál. Amint pedig az idő lejárt, a buli újraindul, és rosszabb esetben halálunkig, jobb esetben pedig az utolsó körben érkező főellenfél (az előző etapból ismert Patriarch, illetve az új részben debütáló, enyhén Dr. Mengele-utánérzetű Hans Volter) cafatokra lövéséig tart.

Az alapok így ezúttal sem lépik túl egy sima wave shooter kereteit, leszámítva az átgondolt fejlődési rendszert. A hentet ugyanis 10 különböző, „perk" néven futó, több szinten fejleszthető kaszt bőrében ejthetjük meg, melyek egyedi bónuszokkal, valamint saját arzenállal érkeznek a csetepatéba. A KF1 veteránjainak mindez persze nem újdonság, az utód érdeme nem is az ötletben, hanem annak finomításában rejlik, a KF2-ben ugyanis több osztály, valamint folyamatosabb fejlődés várja a zedhenteseket. Az előd hét perkjét így a folytatásban 10, némileg átbalanszolt képzettség váltja (leírásaikat lásd a cikket követő taktikai útmutatónkban), melyek mindegyike saját alapfegyverrel kezdi a partit (vége hát a pisztolyköröknek), a KF1 hat rangjával szemben pedig ezúttal 25 szinten fejleszthetőek, öt szintenként ráadásul extra passzív képességeket is kioldhatunk nekik. A fejlődés tehát folyamatosabb, a kasztok kimaxolása viszont ezúttal is elég időigényes procedúra...

ZED ORCHESTRA

...ellenben nem unalmas, a zeddarabolás technikai megvalósítása ugyanis egyszerűen frenetikus lett! A KF2 alatt dolgozó, végletekig tuningolt Unreal Engine 3

ADATOK

KIADÓ **Tripwire Interactive**

FEJLESZTŐ **Tripwire Interactive**

MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

INFO

A 2015 áprilisa óta korai hozzáférésben fejlesztett co-op hentelde november 18-án jelent meg. A teljes változat kizárólag Steamen kapható, 27 eurót kell leszurkolni érte.

A képek nem adják át, hogy mennyire remekül össze vannak rakva a KF2 fegyverei – ezt tényleg mozgás közben kell látni!

TIPPEK, TRÜKKÖK

ELSŐSEGÉLY MINDENKINEK

Bár a Medic kaszt alap pisztolya nem túl pusztító darab, minden perk számára értékes oldalfegyver lehet. A flinta ugyanis az alap oldalfegyverünknél kicsit többet sebez, jobb az irányzéka, a másodlagos tüzelési módjával távolról is gyógyíthatjuk társainkat, és mindösszesze 50 zsozsóval kerül többe, mint egy második Beretta. Érdemes hát legkésőbb a meccs közepe táján mindenkinek beszereznie!

JOBB ADNI, MINT KAPNI

Gyógyítani másokat akkor is érdemes, ha nem költesz a Medic pisztolyra. Amellett ugyanis, hogy társaid ápolásáért akkor is XP-t kapsz a Medic ágra, ha más perkkel játszol, a kézi fecskendők hatékonyabbak is, ha magad helyett a cimbik popójába nyomod a gyógyszert. Ne játssz viszont Carter dokit, ha tépnek a zedek: szorult helyzetben nyomd magadba az anyagot, mert élve hasznosabb vagy, mint holtan!

CSAPJ ODA A VÉGÉN!

Ha kocogtatja a válladat a kaszás, és a cimbik nem tudnak kisegíteni a bajból, halj meg stílusosan, és vigyél magaddal minél több zedet a túlpartra! Ennek legjobb módja, ha a nálad lévő gránátokat a lábad alá vágod – Medicként így elgázosíthatod a gyilkológépeket (és nyerhetsz a heallel némi időt), míg a többi kaszt pogácsáival lebéníthatod, vagy magaddal együtt nyírhatod ki a teljes, köréd csoportosult hordát.

TÁNCLÉPÉSEK

Bár a játék nem jelzi, de a Berserker perk közelharci gyilokszerszámait nemcsak az elsődleges és másodlagos tűz lenyomásakor lengeti karakterünk másképp, hanem akkor is, ha suhintás közben előre, hátra vagy oldalra lépünk. Fegyvertől függően a manőver a lesújtás és az oldalirányú kaszabolás között váltakozik – előbbi nagyobb ellenfelek, míg az utóbbi hordák ellen hatásos.

ZÁRÓRA

Az elődhöz hasonlóan a KF2-ben is lehetséges a nyitható ajtók behegesztése, amivel (átmenetileg) elzárható a zedek útja. Ne hegessz be viszont minden ajtót, különben balhé esetén nem marad menekülési útvonalatok az adott területről! Fontos továbbá, hogy az elóddel szemben a zedek által lerombolt ajtók a körök végén nem javulnak meg maguktól, hanem a játékosoknak kell újraépíteniük ezeket.

SZEREPCSERE

A KF2 főgóréi rengeteg ólmot esznek, de kevés ellenfél kíséri őket, érdemes hát a takarító- és támogatójátékosok közül egy-két embernek az utolsó kör előtt kasztot váltania, és Demo, Sharpshooter, vagy Support szerepben nekimennie a nagyfőnöknek akkor is, ha már vannak ilyen kasztú játékosok a csapatban. Ügyeljetek viszont arra, hogy maradjon legalább egy orvos és egy takarító a brigádban!

GIB MONEI PLZ!

A Horzine vállalat hőseinket zedskalpok után fizeti, a lé pedig kell is a keményebb fegyverekre a későbbi körökben, ne légy hát sóher, és segítsd ki a pénzt kérő cimborákat némi lével, ha dohányért kuncsorognak. Egy jól felszerelt csapat minden játékos érdeke, ne légy hát Dagobert bácsi – ne harácsold a zsozsót, hanem add a többieknek a felesleget, így nagyobb eséllyel nyomhatjátok le a meccset!

A Bloat szinte szikrázik a feszültségtől, adjunk hát neki pár szöget, akkor lesz mivel játszania!

elismerésre méltó munkát végez: a remek optimalizálás mellett változatos pályák, korrekt fény-árnyék hatások, valamint kidolgozott pálya-, karakter-, fegyver- és ellenfélmodellek erősítik a hentesmunkát. Nem véletlenül hagytam utóbbi kettőt a lista végére, a KF2 ugyanis voltaképp ezekre (illetve pusztító kölcsönhatásukra) lett kihegyezve. Ami a mordályokat illeti, egyszerűen gyönyörűek: a konkurens FPS-ek zömét kenterbe verő modellekkel és mo-cap animációkkal, valamint egy, az árkád és a Red Orchestra szintje között mozgó, jól eltalált ballisztikai modellel érkeznek.

Ami ellenfeleinket illeti, változatosabbak lettek, egyrészt az új példányok miatt, másrészt pedig mert a nehézségi szinttel együtt számuk és életerejük, valamint tempójuk nő, támadási formáik száma gyarapodik. A zedek a KF2-ben azonban csak másodsorban ellenlábasok, elsősorban fegyvereink hús-vér céltáblái, köszönhetően a játék alatt dübörgő MEAT roncsolási szisztémának, ami talán a legmocskosabb sebzésrendszer, amit eddig shooterhez kódoltak. Többszintű karakterroncsolódás, darabokra hulló tetemek, illetve a kör végéig megmaradó vér és mocsok „tarkítja" az összecsapásokat, miközben az életünkre törő klónszörnyek a mo-cap animációk és a ragdoll fizika összemosásával teljesen élethűen „reagálnak" fegyvereink áldásaira. Elképesztő erőszakorgia hát minden kör, ami viszont épp ezért kizárólag nagykorú gamerek bűnös élvezete lehet.

KIIRTOTT OSZTAG

A fentiek miatt a KF2-nél jobb kooperatív wave shooter jelenleg nem nagyon van a piacon, még ha a zedirtás nem is tökéletes. Ott van először is a csökevényes szólómód, ami az elődhöz hasonlóan ezúttal is max. a pályák megismerésére alkalmas, bot támogatás híján ugyanis az online meccsek sava-borsát adó, kasztok közti összjátékból semmit nem mutat meg. Ha pedig már az online meccseket említettem: ráfér némi kalapálás a matchmaking opcióra is. Néha ugyanis egyedül is nehezen dob be a szűrésnek megfelelő meccsekre, háromfős (és afeletti) parti esetén ugyanakkor szinte soha nem talál olyan szervert a rutin, ahova beférnénk a cimborákkal (holott a manuális szerverkereső listáz ilyen kiszolgálókat).

Végezetül, hiányoltam a KF1 lineáribb Objective módját is – helyette a Left 4 Dead Versus módjára hajazó, 12 fős PvP szegmenst kapott a játék, amely bár egyáltalán nem rossz móka, azért elbírna némi balanszolást. A 10-es szint alatti karaktereknek ugyanis tapasztalataim szerint jelenleg nem nagyon van esélyük a zed játékosok ellen, egy high-level Sharpshooter vagy sörétes puskás Support ugyanakkor (a sebzésbónuszainak hála) hamar hazavágja még a rutinosabb szörnyirányítókat is.

FEGYVERPORNÓ AAA-MINŐSÉGBEN

A KF2 azonban hibái ellenére is egy remek co-op shooter, ami bár nem forgatja fel saját műfaját, frenetikus játékélménye és ütős technikai megvalósítása okán mégis erős darabja az idei FPS-felhozatalnak. Egy profi csapat digitális fegyverpornója ez a játék; egy egyszerű, mégis magával ragadó, elképesztően véres, de az ellenfelek mibenléte okán mégsem aggályos keretek között tálalt digitális fegyverbemutató, amit minden FPS-fogyasztónak bátran ajánlok!

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.66 GHz-es CPU, 3 GB RAM, GeForce GTS 250 / Radeon HD4830 VGA, 20 GB HDD.

Ha szereted a fegyvereket, imádtad a Soldier of Fortune gore-rendszerét, és odáig vagy a co-op shooterekért, kapj a pénztárcádhoz, mert a KF2 mindhárom vonalon remekel.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Csúcsra járatott klónirtás egy jól átgondolt kasztrendszerrel, gyönyörű fegyverekkel, és elképesztő vérfürdővel.

KONTRA

A szólómód csökevényes, a PvP-vonalra ráfér némi balansz, a matchmaking nem százas, és hiányzik az előd Objective módja is.

85%

KILLING FLOOR 2 TAKTIKAI ÚTMUTATÓ

[ÍRTA JOHNBART] **A KILLING FLOOR 2 JÁTÉKMENETÉNEK ALAPJAI RÉMESEN EGYSZERŰEK, A VÉRBŐ HENTELÉST AZONBAN ALAPOSAN FELDOBJÁK A VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEK. A "PERK" NÉVEN FUTÓ KASZTOK SZEREPKÖRE, ELVÁRT HARCMODORA, ÉS PASSZÍV KÉPESSÉGEIK LÉNYEGESEN ELTÉRNEK EGYMÁSTÓL – ÚTMUTATÓNKBAN EZEKET VESSZÜK SZÁMBA, HOGY A FRISS ZEDMÉSZÁROSOK IS TUDJÁK, MI A FELADATUK A HARCTÉREN!**

KÖZELHARCI HENTESEK

Ezek a perkök a frontvonal elején, a zedek kellemetlenül intim közelségében osztják a halált.

BERSERKER

Igazi hentes, aki szúró-vágó szerszámaival veszett cséphadaró módjára kaszabolja szét a Zedeket, sokkológránátjaival pedig átmenetileg lebénítja őket. A többi kaszttal ellentétben az ellenfelek nem tudják megragadni. XP-t a kasztspecifikus fegyverekkel elvégzett gyilkok után kap.

FELADATA:
Az ellenséges horda gyengébb-közepesebb tagjainak (az ún. „trash mob"-oknak) a távoltartása társaitól, különösen a távolsági hadászatot folytató pajtiktól (Sharpshooterektől és Demolitionistektől).

ERŐSSÉGE:
Fegyvereinek zöme nem igényel lőszert, és nem csak adja, hanem állja is az ütéseket. Egy tapasztalt, a fegyvereivel ügyesen blokkoló ("parry"-ző) Berserker még a nagyobb darab zedeknek is nekimehet!

VESZÉLYEI:
Bár a kasztnak lételeme a közelharc, ne rohanjunk vele gondolkodás nélkül a hordába, mert ha bekerítenek a zedek, az biztos halált jelent!

SUPPORT

Neve dacára a Support szintén sebzésosztó: sörétes puskáival és repeszgránátjaival gyilkos rendet vág a népesebb hordák és a nagydarab zedek között. Emellett gyorsabban hegeszti be az ajtókat, mint kollégái, így könnyen puskacsöve elé terelheti a gyilkológépeket. XP-t a kasztspecifikus fegyverekkel osztott gyilkok és az ajtók hegesztése után kap.

FELADATA:
Csomópontok és szűkebb pályarészek (folyosók, ajtók) felügyelete, az ellenséges utánpótlás lelassítása az ajtók lezárásával. A veszélyesebb zedek (pl. Scrake-ek, Fleshpoundok) kilyuggatása.

ERŐSSÉGE:
A Support sörétes fegyverei nagyot szólnak, így kisebb ellenfelek nagyobb tömegei, és a combosabb zedek ellen is hatásosak. Balhé esetén pedig gyorsan javíthatja az ostromlott ajtókat.

VESZÉLYEI:
Bár fegyverei pusztítóak, újratöltési idejük hosszadalmas, és a javadalmazás is elég szűkös, ne lövöldözzünk hát a vakvilágba, hanem osszuk úgy az ólmot, hogy minden sörét célba érjen. A kasztnak ősellensége a söréteinek ellenálló, savköpő Bloat is: a dagadt gyilkológép elintézését bízzuk társainkra!

SWAT

Közelharci golyószóró, aki géppisztolyokkal tarolja le a kisebb zedeket, vakítógránátjaival pedig bármilyen rohamot megtorpant. Golyóálló mellénye erős, tempója mégis gyors és agilis. Tapasztalati pontokat a géppisztolyokkal aratva, és a Clot néven futó trash zedek leterítése után kap.

FELADATA:
Kisebb zedek elpucolása, a horda visszaszorítása és sakkban tartása („crowd control"), a bekerítésre valamint oldaltámadásra készülő ellenfelek kilyuggatása.

ERŐSSÉGE:
Fegyverei nagyon hatásosak a trash mobok ellen, mellénye pedig (főleg a kapcsolódó passzív bónuszok kioldása után) nagyban növeli túlélési esélyeit, akár még nagyobb ellenfelekkel szemben is.

VESZÉLYEI:
Bár ellenálló mellénye okán a SWAT-tal elvonhatjuk a nagyobb ellenfelek figyelmét („tankolhatjuk" őket), a kaszt mégis a gyengébb zedek eltakarítására és a horda sakkban tartására szolgál. Kerüljük hát a konfrontációt a nagyobb ellenfelekkel (Scrake-ekkel, Fleshpoundokkal)!

KÖZÉPTÁVÚ TAKARÍTÓK

Eme perkök a közelharcos kasztok mögött, jellemzően középtávon osztják az ólmot.

COMMANDO

A csapat szeme. Képes kiszúrni a láthatatlan Stalkereket, a közelében lévő ellenfelek pedig életerőcsíkot kapnak. Gépkarabélyaival hatékonyan pucolja el a trash mobokat, kézigránátjai pedig szépen sebeznek. XP-t a kasztspecifikus fegyverekkel elvégzett gyilkokért, és a Stalkerek levadászásáért kap.

FELADATA:
A láthatatlan Stalkerek felderítése, és a trash mobok (Clotok, Crawlerek stb.) eltakarítása.

ERŐSSÉGE:
A Commando karabélyai nagyot szólnak és rengeteg lőszerrel jön a bálba, így középtávon hatékonyan takarítja el a gyenge-közepes ellenfeleket. Gránátjai nagyot sebeznek, de kicsi a hatókörük: ezeket érdemes a combosabb zedekre (pl. a Fleshpoundra) tartogatni.

VESZÉLYEI:
A gránátokat leszámítva a kaszt fegyverei elég gyengék a nagyobb zedek (pl. Scrake-ek, Fleshpoundok) ellen, kerüljük hát a velük való konfrontációt, és hagyjuk őket cimboráinkra!

GUNSLINGER

Golyószóró gyilkológép, aki a pisztolyokra esküszik. Henteljen akár egy, akár egyszerre két kézi ágyúval, egy gyors, közelharcban remekelő, ellenfeleit szögbombával elkábító pisztolyhősről van szó. XP-t a pisztolyokkal osztott gyilkok és fejlövések után kap.

FELADATA:
Közeli és középtávú sebzésosztás, közepes zedek konfettikre szedése, és nagyobb gyilkológépek fejbekólintása vagy alapos legyengítése. A társak támogatása a hordák szögbombával való elkábításával.

ERŐSSÉGE:
A Gunslinger flintáinak tűzsebessége nagy, akárcsak a nyúlcipője, így minden zedet kellőképpen le tud kötni és meg tud gyengíteni. És bár fegyvereinek kalibere kisebb, mint a Sharpshooter karabélyaié, a zed fejlövések pisztollyal is ugyanolyan fájdalmasak!

VESZÉLYEI:
Bár a dupla pisztoly dupla sebzést (és dupla élvezetet) jelent, a Gunslinger olyankor nehezebben osztja a fejeseket, és kétszer tovább tart az újratárazás, mint egyébként. Utóbbi esetben maradjunk a cimboráink közelében!

TÁVOLSÁGI SEBZÉSOSZTÓK

Eme kategória képzettségei messziről, lassan, de felettébb durván festik vörösre a pályákat.

DEMOLITIONIST

Hangos, harsány, és mocskot hagy maga után. Ő a Demolitionist, aki imádja a gránátvetőket, a zedközönség közé dinamitokat dobál, a lehegesztett ajtókra pedig robbanócsapdákat szerelhet, így akkor is hullajthatja a végtagokat, ha nincs is a buli közelében. XP-t a kasztspecifikus fegyverek „használata", illetve a Fleshpoundok darabokra robbantása után kap.

FELADATA:
A zed hordák darabokra robbantása (biztos távolságból), a Support támogatása a lehegesztett ajtók alapos becsapdázásával, és a Fleshpound illendő fogadása pár jól irányzott rakétával.

ERŐSSÉGE:
Nincs kaszt, amely gyorsabban tudna eltakarítani egy nagyobb hordát vagy egy dühöngő Fleshpoundot, mint a tűzszerész. A perk játékosainak így a nagyobb csoportokra és a rettegett izomkolosszusra kell fókuszálnia.

VESZÉLYEI:
A fegyvereiből adódóan a tűzszerész nem közelharci alkat, és gránátjainak/rakétáinak zöme is csak egy adott távolságon túl detonálódik. Pusztító fegyvereinek dacára pedig két zed is megkeserítheti életét: a Siren üvöltései ugyanis minden robbanószerét elfüstölik, a láncfűrészes Scrake irhája pedig ellenálló a robbanóanyagaival szemben. Bízzuk eme ellenfelek kinyírását fegyvertársainkra!

SHARPSHOOTER

Minden zed réme az orvlövész, aki messziről, halálpontos fejlövésekkel irtja a gyilkológépeket. A Sharpshooter fegyverei a tűzgyorsaság helyett a nagy sebzést részesítik előnyben, fagyasztógránátjaival pedig simán megállíthatja a hordát, hogy egyszerűbben ossza a fejeseket.

FELADATA:
Közepes és nagydarab ellenfelek semlegesítése, a frontvonalon harcoló társak támogatása fagyasztógránátokkal.

ERŐSSÉGE:
Az orvlövész fejlövéseit egyetlen zed sem köszöni meg, így gyorsan elintézheti az erősebb ellenfeleket.

VESZÉLYEI:
A tűzszerészhez hasonlóan a Sharpshooter sem remekel közelharcban, miután fegyvereinek tűzsebessége alacsony. A rátámadó trash mobok könnyen összezavarhatják, társainak tehát oda kell figyelnük arra, hogy ne jussanak zedek a közelébe, és zavartalanul oszthassa a fejeseket.

TÁMOGATÓ SPECIALISTÁK

Eme kasztok a direkt sebzésosztás helyett a társak támogatásával segítik a csapat túlélését.

FIELD MEDIC

A csapat igazi support-kasztja, aki injekciós tűvel szerelt fegyvereinek és gyógyítógránátjainak köszönhetően még a legmocskosabb roham alatt is harcképes állapotban tarthatja cimboráit. XP-t a kasztspecifikus fegyverekkel szerzett gyilkok, illetve cimborái gyógyítása után kap.

FELADATA:
A „frontvonalon" harcoló kollégák állandó gyógyítása, a gyenge zedek elpucolása.

ERŐSSÉGE:
A kasztok közül a Medic húzza leggyorsabban a nyúlcipőt, így hamar ott teremhet bármely bajba jutott kollégája mellett. A csapat háta mögé vágott medic-gránátokkal ugyanakkor simán fedezhet egy visszavonulást, gránátjai ugyanis a cimboráit gyógyítják, a zedeket viszont sebzik!

VESZÉLYEI:
A Medic nem harcos alkat, mivel fegyverei nem túl erősek. Emellett igazi support-osztály is, amely nem való mindenkinek: élete a vérontás helyett a gyógyítás körül forog, amely bár nagyon hasznos, sokak számára monoton „meló" lehet.

FIREBUG

A Killing Floor 2 fő „crowd control" kasztja, egy piromán túlélő, aki bár normál esetben kevés gyilkot zsákol be, rengeteget segíthet társainak a zed hordák elpucolásában. Lángszóró fegyvereivel pánikot kelt a gyilkológépek soraiban, akiket aztán a sebzésosztó haverok könnyebben kicsinálhatnak. XP-t a tűzalapú sebzésosztás, illetve a Crawlerek elhamvasztása után kap.

FELADATA:
Az ellenséges horda legyengítése és az erősebb zedek összezavarása a sebzésosztók össztüze előtt.

ERŐSSÉGE:
Bár fegyverei nem sebeznek túl sokat, lángköpőinek zöme nagy területre hat, és könnyen semlegesítheti a savköpő Bloatok és a gránátokat elfüstölő, üvöltő Sirenek támadásait. Mikrohullámú vetőjével ugyanakkor tekintélyes sebzést képes kiosztani akár még a Fleshpound-oknak is.

VESZÉLYEI:
A Firebug önmagában nem hatékony, a zedek elégetése ugyanis időigényes és benzinfaló móka. Nemezise továbbá a Husk nevű zed is, amely magas tűzvédelemmel keseríti meg életét. Mikrohullámú vetője szintén kompromisszumos flinta, mivel csak a fémdarabokat tartalmazó ellenfelek (pl. Gorefastek, Sirenek, és Fleshpoundok) ellen hatékony.

SURVIVALIST

A túlélő egy különleges kaszt, a többi specializált perkkel szemben eme perk skilljei ugyanis testreszabhatóak, passzív bónuszai pedig több fegyverkategóriát is lefedhetnek. A veterán játékosoknak szánt osztály így egy, a többi képzettséghez képest sokoldalúbb, de azok bónuszainál gyengébb mutatókkal rendelkező képzettség, amely ügyes játékos esetén több feladatkört is elláthat a csapaton belül.

FELADATA:
Az adott karakter kiépítésétől függ, de alapvetően sokoldalú harcos a csapaton belül, aki egyaránt alkalmas sebzésosztásra és támogatómelóra is.

ERŐSSÉGE:
Egy jól összerakott Survivalist karakter több feladatkörben is jó teljesítményt nyújthat: lehet pl. megbízható support és sebzésosztó, vagy épp jó healer és crowd control karakter is egyben.

VESZÉLYEI:
Jellegéből adódóan a Survivalist a játékot és annak kasztjait jól ismerő, tapasztalt játékosoknak való. De a kaszt korlátai rutinnal sem tolhatóak ki: egy kevert Survivalist karakter mutatói ugyanis soha nem érik el egy azonos szintű specializált perk hasonló bónuszait.

MEGY A GŐZÖS...

TRANSPORT FEVER

[ÍRTA **TIKA**]

Két év után jelentkezett a Train Fever nagytestvére, amely már a hangzatosabb Transport Fever nevet kapta. A Transport pedig pont azt hozza, amit a cím alapján sejtenénk, vagyis a buszok és vonatok mellé felzárkóztak a hajók és a repülőgépek is.

A svájciakat precíz, pontos embereknek gondolnám, de a Train Fever után (2014-ig tessék gondolatban visszalapozni) kicsit megkopott ez a sztereotípia, és csak remélem, hogy egyszer majd Schaffhausen városában a játékfejlesztők is felzárkóznak az órások mellé. Az alapgondolat amúgy szép volt, az Urban Games bemutatkozó játéka azt vizslatta, hogyan változott a szárazföldi szállítmányozás és a tömegközlekedés az 1850-es évektől napjainkig, és közben a játékos okosan sáfárkodva behálózhatta a térképet sínekkel, országutakkal. A játékmechanika sem volt rossz, de a tálalás módja és néhány építési bug alaposan megszelektálta a vásárlói kört. Az időközben 4-ről 9 főre duzzadó független csapat azonban nem adta fel, és tovább csiszolta azt a szénda-rabot, amiről most kiderül, gördülő gyémánt-e vagy csak salak.

ADATOK

KIADÓ
Gambitious

FEJLESZTŐ
Urban Games

MŰFAJ
gazdasági szimuláció

MULTI
nincs

INFO

A Transport Fever 2016. november 8-án jelent meg a Steam Áruházban, és 31,99 eurót (10 ezer Ft) kérnek érte.

A Transport Fever még a legjobb szemüvegünkben is csupán egy továbbfejlesztett Train Fevernek látszik, miközben a fejlesztők próbáltak okulni az elõd hibáiból. Persze volt is miből, megkockáztatom, néhány fejezetre valót simán össze lehetne kaparni arról, hogy mit ne tegyünk, ha üzleti szimulátort készülünk kiadni. Például, oktatómód nélkül nekiereszteni a játékost a vasútépítésnek olyan, mintha teszem azt, egy autót kéne összerakni dobozból, leírás nélkül. És igen, a sandbox jó dolog, de még jobb néhány előrecsomagolt pálya, amíg összecsiszolódnak az önjelölt BKV-vezérek a matériával. A kezelőfelület eleve menthetetlennek tűnt, és később visszatérünk rá, mert nem szeretném már most, az elején elvenni a kedvet a folytatástól.

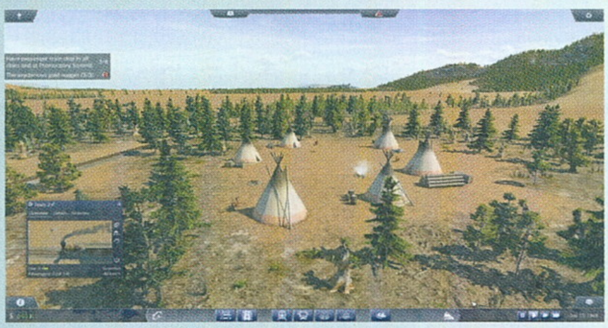
Azt hiszitek, szívás, amikor kigyullad a hármas metró? A Transport Fever mutat rosszabbat is!

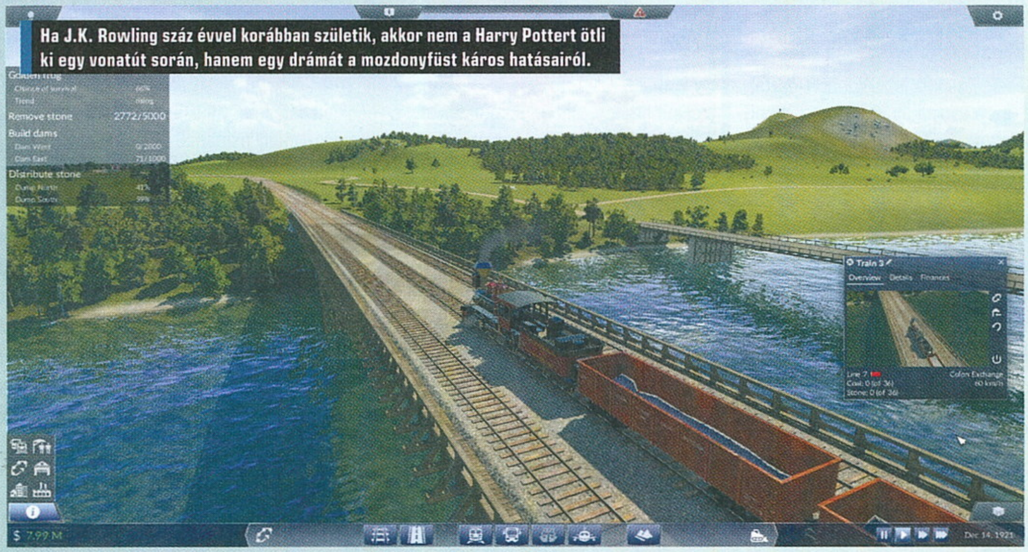
A Transport tényleg fejlődött, élő bizonyíték rá a Tutorial, ami részletes, istenesen hosszú, meg is könnyezném, de ugye máshol ez az alap. Aztán a játék kapásból két küldetéscsomagot is kapott, egyet Európában, egyet pedig az amerikai kontinensen. A vadnyugatot átszelő kontinentális vasútvonal, a pittsburghi acélművek és például a Panama csatorna építésénél segédkezünk, de fúrhatunk alagutat Svájcban is.

A 7-7 küldetés első pillantásra nem tűnhet soknak, de hosszú etapokról van szó, ahol inget-gatyát fel kell kötni a továbbjutásért. Néha irgalmatlan mennyiségű anyagot mozgatunk meg, ez az 1800-as évek második felében még lóvontatású eszközökön zajlott, és akkoriban a gőzmozdonyok bizony nem hasítottak (40km/h), tehát jó lassan ment minden, viszont egy percig sem tűnt unalmasnak. Az a 30 év (időgyorsítással persze), amíg kiástam a Panama csatornát, simán elég volt arra, hogy egy ritka békafajt megmentsek a kipusztulástól (részfeladat), és nem mellékesen, miközben 10 vasúti szerelvény hordta a követ az építkezéshez, beindítottam a légi közlekedést is a térségben.

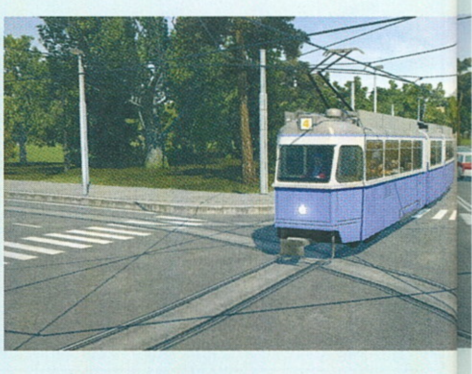
NAGYON GONOSZ!

Szereti valaki a véletlenszám-generátorokat? Én sem, de a különösen utálom-lista első helye kétségkívül a Transport Feveré. A nagy számok törvénye alapján rég ki kellett volna jönnie egy olyan pályának, ahol két összetartozó nyersanyag nem a térkép két különböző sarkában van. Értem én, hogy sandbox módban is kell a kihívás, de melyik állat tesz egy, az Alpokat mintázó hegyláncot a kőolaj és a finomító közé, meg még egy folyót, csak az íz kedvéért. A szerencséseknél legalább a gabona ott terem, ahol kenyeret sütnek, és ebből már el lehet indulni. Az indulás pedig nagyban idézi az 1994-es Transport Tycoont, ámbár a sínek, vonatok, fuvarozás halmaz mellé jár még egy adag





Ha J.K. Rowling száz évvel korábban születik, akkor nem a Harry Pottert ötli ki egy vonatút során, hanem egy drámát a mozdonyfüst káros hatásairól.



TIPPEK, TRÜKKÖK

GYORS PÉNZ

A Farm -> Food Factory -> Város útvonalon lehet eleinte a legnagyobb nyereséget realizálni, mégpedig vasúti szállítással. Érdemes addig kísérletezni a térképgenerálással, amíg ezt a sort értékelhető közelségben ki nem dobja a gép. A másik viszonylag gyorsan beindítható üzletág a vízi személyszállítás, két-három város közti ingajáratokkal, és megfelelő helyi tömegközlekedéssel könnyen beindítható.

TÖMEGKÖZLEKEDÉS

A vasút- és hajóállomások vonzáskörzete kicsi, így ha utasokat szeretnénk gyűjteni, akkor ki kell építeni a helyi villamos- és buszjáratokat. Városon belül jellemzően a munkahelyek és az üzleti negyedek között szeret ingázni a jónép (jobb alsó sarokban bekapcsolható ez a szűrő), a lényeg, hogy nem túl sok megálló, és kezdetben szerényebb járatsűrűség mellett a lakóövezetekből oda mutassanak az útvonalak.

MIÉRT NEM MOZDUL?

A városba megy a tehervonat, de nem vesz fel árut? Nos, ez a rendszer olyan, hogy csak a tökéletesen végigvitt útvonalakon indul be az árumozgás, például a kenyér a kék (commercial) szektoroknak kell, és ha történetesen a teherpályaudvar nem fed le ilyet, akkor külön teherkirakódók (teherautók, szekerek) szükségesek a két pont összekapcsolásához, és így majd a vasúti útvonalon is megjelenik a termék.

HOGYAN ÉPÍTSEK?

Lassan, megfontoltan! Sínek, utak lerakásánál csak kis szakaszokban haladjunk, és figyeljünk a szintkülönbségekre. Előfordul, hogy ami egyik irányból nem megy, az a túloldalról simán kivitelezhető. A hidaknál, ha később hajóforgalmat is szeretnénk, a maximális magasságig emeljük a pilléreket. És végül a városokon belül még az elején húzzuk meg a lehetséges bővítéseket (utcák szélesítése, etc.).

VASÚTMODELL

Közös sínpályán is futtathatók vonatok, de csak jelzőlámpás kitérősínekkel. A jelzőlámpa irányát pedig csak alaposan ránagyítva lehet beállítani. Ugyanakkor a közös sínpár lassulást jelent, úgyhogy az állomásoknál az upgrade opciónál növelve a peronok számát, behúzhatunk párhuzamos sínszálakat is. A-B-C állomásnál B-ben mindig külön peronra fusson az A és C vonat, különben az örökkévalóságig várnak.

HOGY JÓL PÖRÖGJÖN

Az oda- és visszaúton egyaránt megpakolt járatokra törekedjünk. A kaja útvonalon levezetve a példát, az A (farm), B (food factory), C (város) lánc esetében kössünk be az A (farmhoz) is egy másik, D várost. Mi történik ilyenkor? Nos, az A-B szakaszon eddig csak a gabona vándorolt, de most visszafelé elindul majd a kenyér is (vasúti szállításnál más típusú vagon kell!), és a B-A-D útvonalon eljut az újonnan bekapcsolt városunkba is.

ÓCSKA, KIDOBNÁM!

A járművek avultatási idejének lejártával ezeket bizony cserélni kell, de iszonyú macera, ha csak úgy egyesével csinálnánk. Szerencsére lehet automatizálni a dolgot. Jobb alsó sarokban infó gomb, Járművek, és itt a Line-ok (útvonalak) használata a kulcs. Kiválasztod egyiket, Replacement fül, majd a Set Vehicle opciónál belőhető, hogy mire cserélünk, aztán csak az automatika kapcsolóját billentsd On állásba.

Kisbuckafalva szépen kinőtte magát, saját gesztenyefarmja és autós iskolája van, ideje hát bevezetni a villamosközlekedést, hadd szóljon!

a Cities in Motion-sorozat tömegközlekedéséből. Utóbbinál megállókat és pályaudvarokat, előbbinél olaj, fa, vas, szén és gabonaplatókat kell összekötnünk a megcélzott feldolgozóüzemekkel, először egy rakodólétesítményt letéve – a vasúté például a teherpályaudvar, míg a hajónál ez nyilvánvalóan a kikötő lesz. Amíg nincs fogyasztás, addig nincs termelés, tehát ha a vasércet szeretnéd behordani a városba, feleslegesen fáradsz, csak a szükségletek irányába mozog az áru, és kizárólag a hajszálpontosan érintkező láncokon. A távolságok nagyok, a domborzat változatos, szóval a nyílegyenes sínpályákat elfelejtheted, ugyanakkor nagyon könnyen és logikusan lehet építkezni. Ahol két pont csak viadukttal vagy alagúttal találkozhat, azt önállóan megtervezi a játék, és a hidaknál sem torpan meg, nekünk csak a szerkezeti elemet kell kiválasztani. A sínek csatlakozása, keresztezése (főleg az utakkal) amúgy még mindig nem tökéletes. A franc sem érti, melyik tereptárgyból, mikor lesz idegesítő akadály, és hogy ami jobbról balra összekötve nem működik, az mitől javul meg, ha az irányt megcseréljük.

150 ÉVNYI VASÚTMÚZEUM

Felülről tehát néhány város, pár elszórt üzem és bánya adja a kirakós állandó részét, ezt kell a több mint 120 történelmileg hiteles vonat, repülő, villamos, busz és egyéb közlekedési eszköz segítségével kitölteni – megszervezni a járatokat, és időről időre lecserélni az elhasznált vagy elavult technológiát. 150 évre leosztva ez nem túl sok, de a Steam Workshop már most kínál mindenből új portékát, még repülőből is. Ami a pénzügyeket illeti, ott is könnyű boldogulni, ha a járatok hozzák a napi üzemeltetési költséget, akkor jók vagyunk, ha nem, akkor a hitel gombbal áshatjuk a vállalatot mélyebbre. A megyényi területek nagyberuházásai – mint egy állandó gőzhajójárat, vagy egy minden várost érintő gigászi vasútvonal – csak lassan térülnek meg. Szokni kell

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3GHz, 4GB RAM, GeForce GTX 260 vagy Radeon HD 5670, 12GB HDD.

A Train Fevert mondjuk úgy, hogy most rázták gatyába, plusz hozzácsaptak néhány hajót és repülőgépet, de ennek meg is kérik az árát. A sínek megszállottjainak azért még mindig ajánlott!

GRAFIKA: **75%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Terepasztal élmény, dinamikusan fejlődő városok és 150 évnyi közlekedéstudomány összesűrítve.

KONTRA

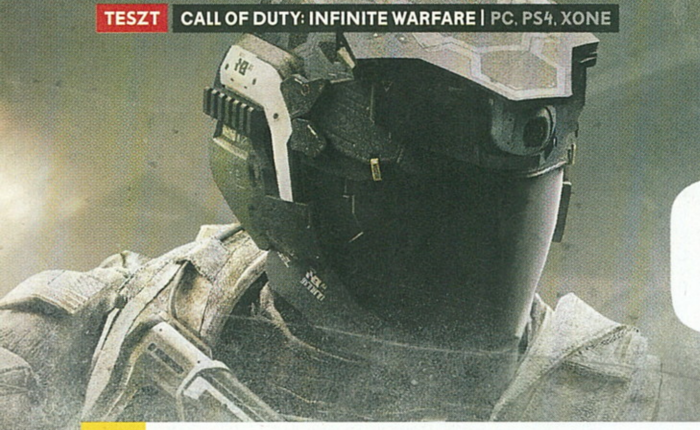
Rémes kezelőfelület, a sandbox mód térképgenerátora vicc, és a zenével gyilkolni lehet.

70%

a jót is – mondogatta nagyapám, és valóban, idővel majd gyűlnek az utasok, gyorsul a termelés. A gyalogosforgalmat szimuláló algoritmusok egyébként életszerűen működnek, minden polgár fejébe napi célokat kódoltak, és aszerint szállnak villamosra, buszra, hogy járataink segítik-e őket ezen célok elérésében. Ahogy haladunk az évszámokkal, úgy jelennek meg egyre nagyobb, erősebb mozdonyok, komolyabb utasszállító gépek, és ha ügyesen ellátjuk a városokat, akkor bizony azok is növekedésnek, fejlődésnek indulnak, így még több profitot tudunk kicsavarni, és nem mellékesen még látványosabb utcaképek jönnek létre. A grafika nem rossz, a gyalogosok és járművek között ugyan sok a klóntermék, de ahogy egy villamos vagy busz lökhárítóján körbejárjuk (új, speciális kameranézet) az utcákat, az élményszámba megy. Azt még nem tudtam megfejteni, hogy a távoli nézeteknél néha bevillanó textúrákat mi okozza, de ezt írjuk egyelőre a VGA driver számlájára. Jön a mumus, a kezelőfelület: nos, ugyanolyan kínzóeszközökkel vagyunk megáldva, mint a boldogult emlékezetű Train Feverben. Egymásra nyíló ablakokból ritkán látni ennyit, és a háttérben szóló muzsikánál idegesítőbbet sem könnyű találni (már ha keresnénk).

KELL EZ NEKED?

A Transport Fever magasabb árcédulával indul, így az elvárás is nagyobb, ám ennek nem minden ponton tud megfelelni. A vonatok, hajók szerelmesei úgy is megveszik, a többieknek pedig üzleti kategóriában ott a Cities: Skylines.



JÖVŐ ÉS MÚLT MEZSGYÉJÉN

CALL OF DUTY® INFINITE WARFARE

[ÍRTA BÖJTI] A Modern Warfare 3 és a Ghosts után megfogadtam, hogy soha többet nem tesztelem a darabokra hullott, nyomokban Infinity Wardot is tartalmazó csapat játékait. Persze nehéz betartani az ilyen jellegű terveket, amikor tulajdonképpen űroperává alakítanak át egy alapvetően militáns lövöldét.

De hogy miért ez a sok ellenérzés? Lehet szeretni például az Iced Earth-öt is Matthew Barlow epikus hangja nélkül (bár nekem ez nem jött össze), de ha már Schaffer, a zenei agy is távozna a bandából, akkor az vélhetőleg mindenben megszűnne később Iced Earth-nek lenni. Nos, ugyanígy működött mindez az Infinity Wardnál is, ahol a fél brigád lelépett az Activision tevékenységének hála, és míg a fontos személyek a Respawn (lásd Titanfall 2 tesztünket a 70-ik oldalon) megalapításán ügyködtek, addig az új dolgokba belevágni képtelen maradék az ismétlés útjára lépett. Sőt az ismétlés nem is jó szó, hiszen az a tudás anyja, ellenben a Modern Warfare 3 és a Ghosts másolat lett, abból sem a jobbik fajta. Előbbinél még látszódott valami apró szikra az eredeti csapat ötleteiből, de teljes egészében csak egy Modern Warfare Best Of képét nyújtotta, utóbbi meg magának a Call of Duty-szériának a válogatáslemezeként működött. A fejlesztők a kreativitást mértéktelenségre cserélték, aminek köszönhetően a lényeget a minél nagyobb robbanások mellett a minél nagyobb pusztulás jelentette, így várható volt, hogy a sorozatban előbb-utóbb a fél emberiséget kiirtják, a teljes Földet megsemmisítik, ha már egyszerűen nem lesz hova tovább emelni az ingerküszöböt. Szóval előítéletből volt rendesen, pláne, hogy a hároméves fejlesztési ciklus sem hozta el a kívánt eredményt. A Sledgehammer exoskeletonjai után az egyébként minőségileg jobb epizódokról híres Treyarch sem remekelt – a tavalyi Black Ops 3 kicsit kusza kampányt és egy mindenhonnan összeollózott, viszont kitűnően működő és rendkívül hangulatos multit eredményezett. Ezután a sebeit évek óta nyalogató Infinity Ward került ismét az előtérbe, az előzetesek pedig mutatták, hogy bár a történet ismét a jövőbe vezet, vannak új ötletek, miközben talán a kampány is egy régi vonalasabb, karakteresebb irány felé kacsingat, ami az űrben teljesedik ki. Csoda hát, ha elcsábultam?

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Infinity Ward

MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

A Call of Duty: Infinite Warfare 2016. november 4-én jelent meg, Steamen 60 euró (18 500 forint) az alapjáték, a Modern Warfare felújított verzióját tartalmazó Legacy Editiont 80 (24 700 Ft), az emellett szezonbérletet is kínáló Deluxe Editiont pedig 100 euróért (31 000 Ft) lehet megvenni.

TERRA AETERNUM!

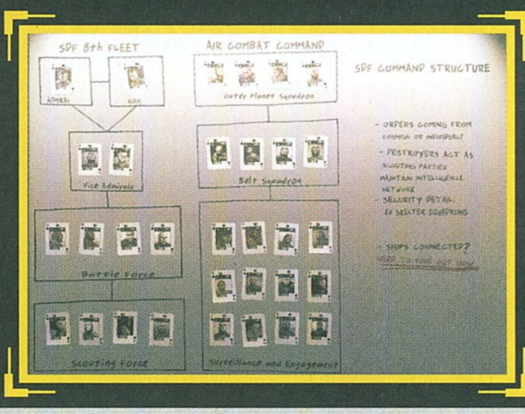
Mikor a megjelenés napján végre nekiveselkedtem az Infinite Warfare (IW) kampányának, nem kicsit lelkesedtem fel az első véleményektől, amik ellepték az internetet. A megszokottnál okosabb, érdekesebb sztori a sci-fi zsánerből táplálkozva, jó színészek, repkedés az űrben, és a többi. Ki ne ugrana fel a hype vonatra annak a reményében, hogy végre valami minőségi produkció kerül az asztalra az ínségesebb időket követően? Aztán némileg csalódottan tudtam le az első missziókat. A teszt előtt direkt a végére jártam a Battlefield 1 és a Titanfall 2 sikerének, és nem okozott csalódást egyik sem. Az első világháború soha nem látott audiovizuális minőség mellett elevenedett meg a képernyőn, hogy brutális harcokban arathassam a halált, míg a titánok egy fantasztikusabb, kicsit hagyományosabb történetszál mellett hullottak az égből. Élveztem mindkét történetet, innentől pedig megnőttek az elvárásaim is. Ehhez képest (huszáros vágással visszatérek a bekezdés első feléhez) csalódást okozott az indítás, amikor is megjelenik a legfőbb gonosz, mindenkit legyilkol, csak érzékeltetés végett, hogy láthassuk, mennyire szívtelen és acélos jellem, ezután

RÉGEN ÉLVEZTÜK MÁR ENNYIRE A COD-SOROZAT AKTUÁLIS KAMPÁNYÁT, AMI AZÉRT BÍZTATÓ JEL.

A sztori az űr sötétjén túl egészen látványos helyszínekkel is bír, illetve kimondottan hangulatos, izgalmas eseményekkel futhatunk össze.

HARMINCKETTESEK LISTÁJA

Miközben a cikkben írt anyahajó, a Retribution fedélzetén választhatjuk ki a következő küldetésünket, itt az egyik ajtó mögött rejlik irodánk is, ahol nemcsak a számítógépet böngészhetjük friss hírek után kutatva, hanem legfőbb ellenfeleinket is számon tartjuk. A 32 főt tartalmazó táblán sorra nyílnak meg az SDF tisztjei, akiket a fő- és mellékküldetésekkel likvidálhatunk. A szimpla űrhajós lövöldözésnél az ász pilótákat kell elintézni, a flottapusztító missziónál a kapitányokat írhatjuk ki a történetből, a kampány főszegmenseinél pedig értelemszerűen sorban kapjuk meg a célpontokat, akiket el kell tenni láb alól. Figyelem! Ha a táblán lévő összes tisztet szeretnénk az űrbe lőni, akkor bizony tennünk kell érte, így nem ér ledarálni a szimpla sztorit, azon túl minden kisebb feladatot is el kell vállalni, ahogy azt egy jó vezetőnél illik.

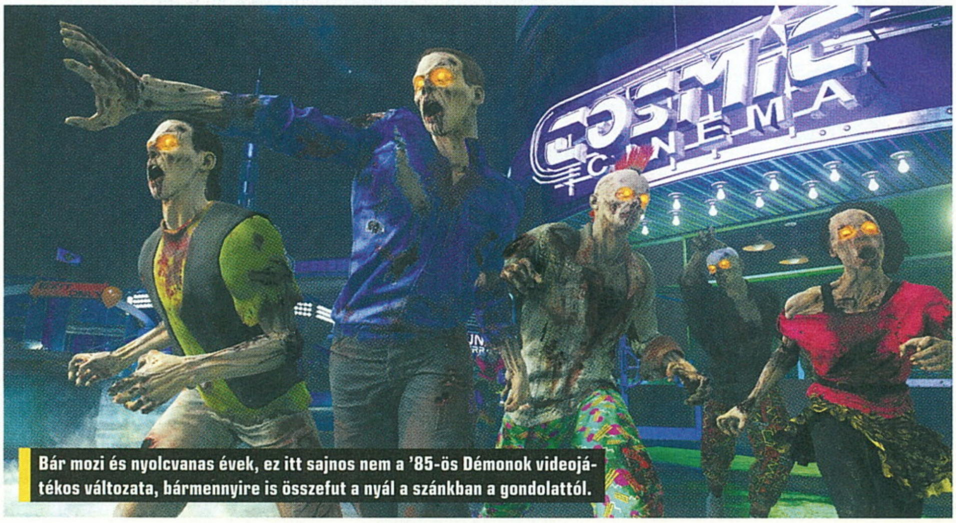


A multiban nincsnek kasztok, karakterek, csak ruhák és azokhoz tartozó képességek, ami kicsit visszalépés a BO3 specialistáihoz képest.

pedig jön egy ünneplés, meg a visszatérés az unalomba. Mondjuk eleve érdekes az SDF (Settlement Defense Force) jelenléte a programban, mivel lényegében nem tudjuk meg, hogy a marsi kolónia miért változott át idegbeteg, agresszív hadigépezetté. Ja, de, persze, mert mind gonoszok.

Aztán a második misszió is egyenes ágú leszármazottja a MW3-Ghosts párosnak, tehát minden robban, mindenki meghal, egy hatalmas jacht parkol le az utcákon, hogy a brutális rombolás után por lepjen mindent, a túlélők pedig sikoltozhassanak. Már eszembe is jutott a Modern Warfare 3-ban látott londoni jelenet, aminél a gáz gyilkolta le a lakosok nagy hányadát. Végül azért a forgatókönyv írója végképp beletaposott a lelkembe, mikor a szereplők egy ártatlanokat gépágyúval daráló repülő megjelenésekor jól ki is emelték a látottakat: „Lelövik a civileket!", „Ez borzalmas!"... tényleg? Magamtól eszembe sem jutott volna, azért kösz, hogy a számba rágtátok.

Azután megtörténik, a nagy csavar, Reyes nevű hősünk (Brian Bloom) kirepül az űrbe, majd egy tragikus esemény következtében a Retribution anyahajó nagyfőnöke lesz. Ettől a ponttól kezdve a játékosra hárul a feladat, hogy kiválassza a kívánt küldetést, a csillagtérképen rábökjön egy fő misszióra, egy mellékes repülős vagy hajófoglalós megbízatásra, majd összeállítsa a kívánt fegyverzetet és felszerelést. Ahogyan pedig ennek folyamán kitágultak a határok és megindult előre a történet, arcomon is egyre szélesebb lett a mosoly. A közepes fokozaton nagyjából nyolc-kilenc órás egyjátékos mód nemcsak szórakoztató és kimondottan hangulatos, de még meglepő jelenetekkel is bír, és bár megkönynyezni azért senki nem fogja a végét, szépen fel van építve. Végre van egy központi vonal, aminél nem kaotikus formában ugrál a sztori, plusz ehhez sikerült hozzácsapni egy filmesebb, minőségi megvalósítást. A látvány sokszor kiemelkedő (a külső nézetbe váltó átvezetők mindenképpen, ezek egyébként részben a magyar Digic elképesztő munkái), a hanghatások és a zenék pedig szuperek. A főszereplő valós személyiség, a fontosabb karakterekkel együtt képes felmutatni egyedi jellemzőket, egyikük sem kétdimenziós papírmasé – ezt a szerepet egyedül a nyitány kapcsán felemlegetett antagonista, a Jon Snowként elhíresült Kit Harington testesíti meg. Néha a Mass Effect, a Destiny és a Halo is az ember eszébe juthat, persze rendkívül összetett megoldásokra és elemekre nem kell gondolni, ez még mindig az aktuális CoD, csak minőségi formában.



Bár mozi és nyolcvanas évek, ez itt sajnos nem a '85-ös Démonok videojátékos változata, bármennyire is összefut a nyál a szánkban a gondolattól.

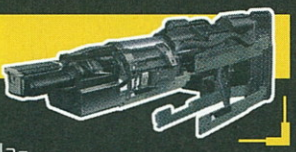
COPY PASZTA

Bár a kampányban a leírtak miatt kellemesen csalódtam, bizalmatlanságom nem múlt el, ami részben a zárt és nyílt multis bétának is köszönhető volt. Mindkettőben részt vettem, alapvetően pedig nem volt felhőtlen a boldogságom. Tudni kell, hogy a Black Ops 3 többjátékos szegmensében közel 500 órám van, amit nem a manócskák hordtak össze, és ami nem is véletlenül halmozódott fel. Volt benne pár máshonnan vett ötlet, de összességében a Treyarch stílusát képviselte, maga a játékmenet pedig tökéletesen működött. Soha nem álltam meg, rohanás közben futottam a falra, onnan lövöldözés közben kapaszkodtam fel egy platformra, hogy mindössze a tárcsere miatt tartsak egyetlen lélegzetnyi szünetet és úgy rohanjak tovább. Az online a mai napig hihetetlenül népszerű BO3 nem a sunnyogásról és a mindenhova befekvésről, beülésről szólt, hanem a gyorsaságról, a skillekről, ami egy rendkívül intenzív csatában állt össze egyetlen koherens egésszé. Éppen ezért volt szomorú látni a logikátlan, mindenféle

ÍGY FEJLESZD A SAKÁLODAT!

Fontos eszközünk a Jackal, avagy a személyes kis űrhajónk, amivel kihagyhatatlan és mellékes küldetésekre indulhatunk meg az űr sötétjébe, ezzel fejlesztve a kasztnit, vagyis egyedivé és halálosabbá szabva azt az űrharcok után.

Elsődleges fegyver

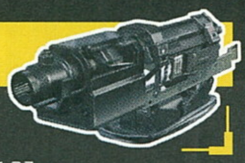


Alapjáraton egy szimpla elsődleges fegyverrel indulunk útnak az első küldetések során, ám ahogy haladunk előre, úgy nyithatjuk meg a további két gépágyút is. Az utolsó a sorban a GAMP .018 Microlite energiafegyver, amit ha a gépre aggatunk, akkor aztán tényleg nem lesz ellenfelünk a horizonton innen és túl. A rakéták bevetése mellett bármikor válthatunk két fő fegyverünk között, így fontos, hogy a nekünk és a missziónak megfelelő eszközöket rendeljük a repülőhöz.

Másodlagos fegyver

Természetesen az elsődlegeshez hasonlóan másodlagos tűzerőnket is megválaszthatjuk, ebből is összesen három áll rendelkezésre, amik közül a GAMP .385 Anvil az utolsó. Mivel pedig rengeteget kell gyilkolásznunk a Jackal vezetőfülkéjében ülve ahhoz, hogy mindegyik gépágyút megszerezzük, érdemes nekiesni mind a mellékes, mind pedig a főbb küldetéseknek. Pláne, hogy ezzel a módszerrel tehetjük el láb alól az SDF tisztjeit is – lásd másik extra dobozunkat.

Speciális kiegészítő



A Jackal egyik fontos része az extra tárhely, amivel a képességeinket javító berendezést választhatjuk ki. Ez mindig az adott misszió jellegétől függően variálható, például az ellenséges anyahajók és vadászgépek számától, hiszen egyiknél a gyorsaság számít, míg a másiknál a nagyobb védelem. Ennek köszönhetően a variációk szerint sebzésünket növelhetjük a páncélzat ellenében, netán pont fordítva, de a sebességünk határát is kitolhatjuk, ha éppen száguldozni akarunk.

Külső festések

Nincs saját járgány különleges, egyedi külcsín nélkül, így a Jackal testreszabásának utolsó funkciója maga a festés. Minél többet használjuk az űrrepülőt, minél több missziót teljesítünk, annál több lehetőségünk lesz a kasztni színesítésére. Persze ennek a funkciónak a fegyverek megválasztásával szemben nincs sok értelme, elvégre csak a hangárban láthatjuk az orrnál lévő mintát, de legalább elmondhatjuk, hogy ténylegesen személyre szabott járművel irtjuk az ellenséges csapatot.

Eszméletlen az a zseniális hangulat, ami a Zombies módban érhető tetten. A játékteremben minden kipróbálható, Hoff nyomja a közismert zenéket. Imádjuk!

koncepciót nélkülöző megvalósítást, ami az IW multiját jellemzi, miközben az kettőt lép vissza ahhoz képest, amit a Treyarch többjátékos mókája nyújtott egy éven át.

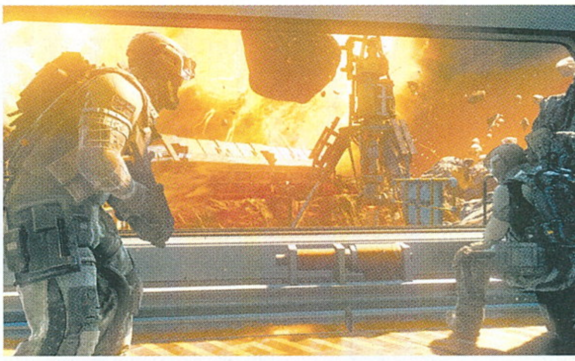
Kezdjük ott, hogy minden lényegesebb összetevő máshonnan lett átemelve, úgy, hogy nem sikerült egy saját stílusú valamivé formálni. Vannak itt bemutató videók a R6 Siege operátorainak nyomában, meg speciális „karakterek" minden egyediség nélkül, falon futás és repkedés a BO3 mintájára, egy-egy különleges képesség ugyanonnan, de sorolhatnám tovább a listát a teljesen tipikus játékmódokkal. Ami viszont megmaradt a Ghosts után, ami viszont az Infinity Wardot jellemzi: bután felépített, teljesen jellegtelen, „színtelen és szagtalan" pályák tucatja. Az elérhető térképeken nem ritka, hogy több folyosó fut egyazon térbe, így minden irányból jöhet valaki, miközben még valami felsőbb platformról is lőhetnek a gyanútlan játékosra. Emellett bár van falon futás, van repkedés, ezt szinte semmi sem használja ki, tulajdonképpen minden map rendelkezik legalább egy fallal, amin át lehet futni, ezenkívül viszont semmi nem legitimálja a gyors képességek jelenlétét. Nem beszélve arról, hogy a mozgás nemcsak lassabb, ormótlanabb, hanem kifejezetten esetlenebb is, így teljesen értelmét veszítve a Black Ops 3-as mechanikának. A színtelen jelzőt pedig tessék komolyan venni – valahogy élettelen az egész, van bánya, felszín, épület, de szinte minden ugyanolyan, pár kedvenc pályán túl egyet sem tudnék jellemezni, mert nem is lehet.

De legalább van hely a kempelésre, elvégre a színtelen folyosókon és falak előtt nyugodtan le lehet ülni, be lehet feküdni, senki sem fogja észrevenni az orgyilkost. A kedvencem pedig a Skydock, ahol megállás nélkül potyognak és repkednek valamik a falaknál, de úgy, hogy simán ellenfélnek képzeljük be ezeket a mozgásuk miatt, pláne, hogy riválisaink is pirosas jelzéssel bírnak, ahogyan ezek a tereptárgyak is. Okos ötlet volt a megvalósításuk, szó mi szó, ahogyan az a döntés is, miszerint Hardcore módban, ha lelősz valakit a csapatból, nem kirúgnak három alkalom után, mint eddig, hanem mindenképpen te halsz meg, mégpedig

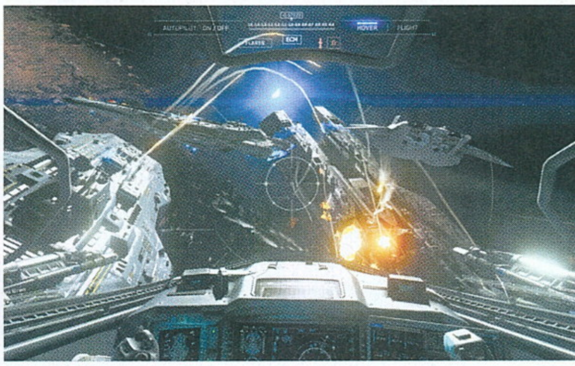
MÁSVÉLEMÉNY

BATE MEGLEPŐEN JÓ LETT

Igazi kellemes meglepetés volt számomra az idei Call of Duty – már ami a kampányt illeti. Tetszett a távoli jövőbe repítő történet, a dinamika, a sok kütyü, a mellékküldetések, és az is, hogy a Jackal irányítását azonnal megtanultam, míg a Battlefield I-ben több óra után is csak szenvedtem a repülőgépekkel. Lehet, hogy nem ez a legszebb játék, de a sztori beszippantott, és külön örültem, hogy kaptam egy kis ízelítőt abból, milyen is lehet igazi katonai vezetőnek lenni. A multi mondjuk csalódás, de nem is terveztem sok időt tölteni vele.



Lerí az új CoD-ról, hogy az utóbbi évtizedek legfontosabb sci-fi játékaiból táplálkozik, ez a kép például akár valamelyik Halóból is származhatna.



végtelenszámban. Ez nem tűnik nagy dolognak, de aki ismeri a mechanizmust, az itt már látja a bibit. Bizony, a három team kill, avagy csapatellenes merénylet utáni kirúgás hasznos volt, mert repült a lázadó delikvens. Most viszont azt sikerült elérni, hogy többször is megszakadt a scorestreakem (avagy a másik csapat tagjainak lelövéséből származó pontereményem, amiből mindenféle segítséget hívhatok be), mert a rendszer egyből megölt, mikor egy csapattárs mondjuk beugrott elém, miközben lőttem az opponenseket. Ez nem szimplán dühítő, hanem orbitális hülyeség, amit nem véletlenül nem így oldottak meg eddig. Hogy ezúttal mégis ezt a lehetőséget választották a fejlesztők, az kiválóan mutatja, mennyire nem értenek a multihoz, ahhoz, ami az elmúlt egy évben is kiválóan működött. És akkor arról még nem beszéltem, mennyire lassan nyílnak meg a ritka, epikus és legendás fegyverek, amik ráadásul külön pusztító extrát is hoznak azoknak, akik hamarabb tesznek szert rájuk, mondjuk a mikrotranzakciókkal vagy a szezonbérlet megvásárlásával elérhető ládanyitogatással.

KÁR, HOGY A MULTIPLAYER SEMMIT SEM FEJLŐDÖTT, SŐT MINTHA KETTŐT HÁTRAFELÉ LÉPETT VOLNA.

VISSZA A NYOLCVANAS ÉVEKBE

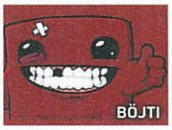
A Ghosts esetében az Infinity Ward még nem merte bevállalni a teljes zombulást, így egy idegenekkel teli, de hasonló játékmódot épített a programba, azonban az elmúlt pár évben nyilvánvalóvá vált, hogy a Treyarch gyermeke kihagyhatatlan CoD-tartozékká avanzsálódott. Micsoda meglepetés – ez lett az Infinite Warfare legjobb és legötletesebb összetevője. A történet indítása is jópofa a rajzfilmes megvalósítással (ami alapján a későbbiekben érkező DLC-k új élőhalottas kampányai mindmind más koncepcióval bírnak majd), de a teljes egész zseniális a tipikus, korabeli karakterekkel, a remek gunplayjel, a fegyverekkel, megoldásokkal, zenékkel. Na meg ott van a nagy Hoff is, mint lemezlovas, ami már önmagában megér egy misét, persze az egyedi zombikon, az ijesztő bohócokon, a brutális idegen lényeken és a beindítható vidámparki nevezetességeken túl. Ja, és persze nem annyira újszerű szokásként (Gears of War, Tomb Raider, Halo és a többi) most is kártyákat vethetünk be az ideiglenes perkekért, amire szükség is van, ha a végére akarunk járni a vidámparkban megelevenedő horrornak.

ILYEN IS, OLYAN IS

Nagyon féltem az Infinite Warfare-től, az első pár misszió után pedig magamba is zuhantam, hogy ez megint egy Ghosts-jellegű fiaskó lesz, amire aztán adhatok a végén egy 50-60 százalék közötti eredményt. Aztán kifejezetten meglepődtem, mikor a kampány végére értem, és kipróbáltam a zombis módot. A sima multira talán tényleg a már megemlített százalékot dobtam volna, ám a többi játékmód ismeretében el kell ismernem, hogy nem teljesen reménytelen a csapat – vagy csak túl sokat segített nekik a többi stúdió, amely kivette a részét a munkából. Mindenesetre így egy egészen szórakoztató egyveleg az eredmény, egy remekül teljesítő sztorival (bár a sok-sok ajtónyitogatás hihetetlenül fárasztó, mintha egy sétaszimulátorban lennénk), az eddigi egyik legjobb élőhalottas szegmenssel, na meg egy olyan multival, amivel lehet játszani, de talán senki kedvence nem lesz. A hatfajta RIG (páncélzatként működő, extra képességeket adó ruha, inkább kaszt, mintsem karakter), nem tesz olyan sokat hozzá az élményhez, ráadásul a legtöbb egyedi fegyver és mozdulat a BO3-ból lett átemelve (gyorsítás, a támadót elemeire szétbontó pisztoly, láthatatlanság stb.).

Szóval van probléma, nem is kevés, ám a nehezebb fokozaton akár 10 órát is simán nyújtó sztori, a Zombies támogatásával bőven elég a sikerhez, plusz most még csak az Infinite Warfare társaságában vásárolható meg a Modern Warfare felújított változata is (tesztjét a következő két oldalon találod). 20-30 ezret ez így nem ér meg, de egy akcióban már simán vihető a csomag. Nem utolsó sorban jó látni az egyjátékos, történetes módok feléledését, elvégre egy erős ősznek lehettünk a tanúi, amikor mindegyik multi-orientált program esetében kitettek magukért az alkotók ezen a téren is.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3225 3.3 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 vagy Radeon HD 7850 VGA, 70 GB hely.

Kimondottan jófajta kampány, zseniális zombis mód, meg egy felejthető multiplayer. Van miből válogatni ízlés szerint, az Infinity Ward pedig ismét tanulhat a hibáiból – de nem, úgysem fog.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az első két missziót leszámítva a sztori, na meg a zombizás. A színészek és a hangok kiválóak, sokszor a látvány is szuper. Modern Warfare Remastered.

KONTRA

Tipikus és rossz CoD-os elemek a történetben, a multi meg úgy majdnem egészében. Szinte mindenki a MW Remastered miatt vette meg.

74%

FELMELEGÍTETT HADVISELÉS

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE® REMASTERED

[ÍRTA BÖJTI] Már csak azért is érdemes megvenni vagy letesztelni az aktuális Call of Dutyt, avagy az Infinite Warfare-t, mert az ember egyben a Modern Warfare felújított változatára is lecsaphat. Klasszikusokról pedig vagy jót írunk, vagy... na, ezen most hadd gondolkodjak a cikk végéig.

Vajon ki gondolta volna annak idején, majdnem 10 évvel ezelőtt, hogy a második világháborús érából menekülés közben kultikus státuszba kerülő Infinity Ward pont a Modern Warfare képében teremt olyan klasszikust, ami aztán újabb hosszú esztendőkre bebetonozza a műfajt egy olyan állapotba, ahonnan szinte semerre nem vezet út? Vélhetőleg senki, így maguk az alkotók sem, azonban elvitathatatlan a csodacsapat érdeme abban a helyzetben, ami végül kialakult, és bár a modern hadviselés azóta a jövőbe költözött, az alapok ugyanazok maradtak, pedig a játékosok már régen szabadulnának ebből a börtönből. Egy olyan „büntetés-végrehajtási intézményből", amelynek falai közé a mai napig visszatérnek, ha lehet, ezzel adva meg a történet pikáns ízvilágát. Mert ugye a menetrendszerűen érkező aktuális CoD mellé (az Infinite Warfare tesztjét az előző négy oldalon olvashatod), ha eleget költöttünk, a 2007-ben debütált, negyedik sorszámozott epizód is jár, méghozzá csillivilli formában, ezzel elérve, hogy újra ellátogassunk az előző évtizedbe, nosztalgiázva annak immáron elmaradottá vált hadigépezetével.

SZAPPAN ÉS ÁR

Ha valaki esetleg lemaradt a programról, ami alapjaiban változtatta meg a zsánert, annak azért alapvetően illik bepótolni az alkotást, amit tulajdonképpen még az is kipróbált a megjelenés idején, aki nincs oda a műfajért (tapasztalat, több ismerős is így volt vele). Persze manapság már nem olyan sok a tátott szájjal bámult jelenet, sokat fejlődött azóta az ipar, ami az ingerküszöböt is kitolta, de az biztos, hogy a Modern Warfare sok szempontból hozzátett ehhez a revolúcióhoz. A látványos és izgalmas indítást követően kicsit ugrálunk ide-oda a történetben, hogy végül egyedi egésszé álljon össze a mese, ami durva pillanatokat is tartalmaz, na meg érdekes missziókat is, mint mikor hőképet figyelve a levegőből pusztítjuk az ellenséget. A zenei aláfestés pattogós, hősies, katonai muzsikákkal kényezteti hallójáratainkat, a szinkronszínészek megdolgoztak a pénzükért, így a minőség még ennyi év távlatából is rendben van, miközben a Föld több helyét is bejárjuk azért, hogy pontot tegyünk a néhol tragikus ügy végére.

Ami viszont hozzátesz az élményhez, az a feljavított grafika. Persze, anno csak nézett mindenki, hogy milyen külcsínnel rendelkezik a negyedik Call of Duty, de mára csak a megszépült emlék maradt, ami köszönőviszonyban sem áll a valósággal. Az MW nem csúnya az eredeti változattal sem, de messze nem olyan patent a külső, mint ahogyan a rózsaszín köd alól kisejlik. A Remastered ehhez képest közel mai színvonalat eredményez, csak a részleteket megtekintve születhet rossz szájíz, na meg a játékmenet miatt, elvégre egy-egy pályán már nagyon kitűnik az eltelt majdnem egy

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Infinity Ward / Raven Software**

MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

INFO

A CoD: Modern Warfare Remastered 2016. november 04-én jelent meg, Steamen egyelőre vagy az Infinite Warfare Digital Legacy Edition (80 euró, kb. 24 700 forint), vagy a Digital Deluxe Edition (100 euró, kb. 31 000 forint) megvásárlásával szerezhető be.

A LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANATOK

PUCCS

A prológus harmadik fejezete interaktív átvezetőként is jellemezhető, ám hatása erőteljesebb szinte bármelyik hagyományos pályáénál. A szaúdi elnök bőrébe bújva kocsikázhatunk át a városon, hogy közben lássuk, milyen szörnyű állapotok alakultak ki a militáns uralomnak köszönhetően, nem beszélve a megrázó végjátékról.

UTÓHATÁS

Az első nagy szegmens záró fejezete ismételten kevés valódi játékélményt kínál, hiszen egy nagyobb robbanás után kapjuk meg Paul Jackson őrmester irányítását, akivel egy lezuhant gépből kell kikecmeregnünk. Maga a jelenet azonban drámai és belemar a lelkünkbe, elvégre gombafelhőt nem minden nap láthat az ember közvetlen közelről.

„ONE SHOT, ONE KILL"

Persze a nagy, mindenki számára emlékezetes misszió a mai napig a második szegmens középső, harmadik fejezete, aminél a múltba visszatekintve látogathatunk el Pripjatyba, hogy ott egy merényletet követően a teljes, radioaktivitás sújtotta városon átverekedjük magunkat, miközben rengeteg ellenfél és megvadult kutya lohol utánunk.

Hiába látszódik az idő a játékon, a felújításnak hála vannak kifejezetten szép pillanatai, amikre még sokáig, sok évig emlékezhetünk majd.

teljes évtized. Ami anno úttörőnek számított, az nyolcvan százalékban ma már csak egy vállrándítást eredményez, és bár van olyan jelenet, ami most is üt, ilyenből sajnos kevesebb van, mint amire bárki is számítana. Nem beszélve arról, hogy felvezetéssel és lezárással együtt is egy rövid délután alatt a kampány végére érünk, közel öt óra alatt letudhatjuk azt, ami tényleg kevés. Nagyon.

MULTI HADVISELÉS

Persze nincs Call of Duty multiplayer nélkül, avagy visszatért a többjátékos szegmens is, méghozzá a kedvenc pályákkal, amikhez decemberben továbbiak is érkeznek. Újra nekifuthatunk a központi területen egy lezuhant helikoptert rejtő Crashnek, ott a mesterlövészeknek kedvező Bog, az esős Downpour, na meg a zárt folyosókon állóháborúkat eredményező Vacant is. Összesen tíz térképen eshetnek egymásnak a rivalizáló csapatok, méghozzá minden jól ismert játékmódban, bár tény, hogy például a Hardcore változat itt teljesen felesleges, hiszen ott úgy hullanak a bakák, mint forró nyári napon a legyek, és az sem derül ki, honnan érkezett az áldás. Egyébként is sokkal lassabb a mozgás, visszafogott a csapatok taktikája – ez többnyire kimerül egy bizonyos terület védelmében, amiből általában hárman is távcsöves puskával veszik ki a részüket, elbújva egy biztos ponton. Másfelől viszont van annyira jó a hitbox, hogy már csak amiatt is felesleges a HC multi, elvégre nem kell egy teljes tár az opponensekbe, elég egy-két lövést elengedni és már fekszik is a rendetlenkedő delikvens. Amúgy remekül el lehet szórakozni a többjátékos szegmenssel, a látvány itt is fel lett javítva, kellemesebb a szemnek, ezzel együtt pedig a dizájn és a pályafelépítés is remek, ezen a téren nem panaszkodhatunk.

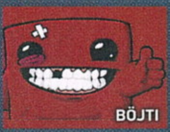
> Fura látni, ahogyan egy, a stílust alapvetően meghatározó játék előttünk öregedik, majd újul meg.

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT

Szokták volt mondani a legnagyobb fanatikusok, akik abban a hitben élnek, hogy ha az elmúlt tíz esztendőben a CoD a világháború időszakában maradt volna, akkor világbéke lenne, sőt mindenfelé rózsaszín egyszarvúak szállnának pillangók társaságában. Nos, nem így van, és bár a sorozat így sem változik eleget, miközben epizódról epizódra haladunk, el lehet képzelni, mi lenne akkor, ha az alapok is ugyanazok lennének. A nosztalgia szép, a Modern Warfare pedig a maga idejében valóban nagyon nagy szám volt, ám a csodás emlékek elhomályosítják a realitásérzéket és a látást, amit a Remastered bizonyít a legjobban. Mert bár a játék a feljavított grafikának hála kifejezetten új életre kelt, az pár pálya után nyilvánvalóvá válik, hogy öregsége nem csak a ráncokban mutatkozott meg. Egyszerűen elmaradott a játékmechanika, ami ha csak évente minimálisan is változott, az összességében rengeteget jelent ennyi esztendő után. Emiatt érezhetjük úgy sokszor, hogy nyögvenyelős a kampány, lassú a multi, még a jó ötletek ellenére is, amik a maguk idejében ütöttek, de mára már unalomig járatott klisének tűnnek. Hiba lenne azt gondolni, hogy a csomagot, így pedig a felújított verziót csak az ismétlésre vágyó idősebbek vásárolják meg, azok bizony a fiatalokhoz is szólnak, akik viszont már sokkal többet várnak el egy új megjelenéstől.

Ez persze nem a játék hibája, a restaurálást végző fejlesztőknek hála az most is kihozza magából mindazt, amire csak képes. Az ide-oda ugráló cselekmény nem sok időt hagy az unatkozásra, az öt óra alatt simán kijátszható sztori ma is tartalmaz meglepő pillanatokat, amik örökre beleégnek memóriánkba, ám abban biztos lehetsz, hogy az emlékeidet kettővel kell elosztani ahhoz, hogy a tényleges eredményt kapd meg. Ráadásul az sem utolsó szempont, hogy nosztalgia ide, klasszikus oda, elért eredmények és ma is működőképes multi amoda, egyelőre bizony csak akkor lesz Modern Warfare Remastered a könyvtáradban, ha az Infinite Warfare-re is beruházol, méghozzá elég kemény árazás mellett. Ha viszont a felújított verzió egyszer különállóan is felkerül a kínálatba, maximum 5-6000 forintért, akkor bátran merem ajánlani, mert annyit megér a dicső múlt felidézése.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Core i3-530 2,9 GHz vagy AMD Phenom II X4 810 2,8 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTS 450 vagy Radeon HD 7850 VGA, 55 GB hely.

Egy igazi modern klasszikus kapott ráncfelvarrást, hogy megújulva térjen vissza a nagyok közé az egyébként is túlzsúfolt őszi szezonban.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Valóban szebb, jó munkát végeztek a képi restauráció során, sőt, még a multiplayer is működik.

KONTRA

Az emlékeket megszépítették az eltelt évek, ma már sok szempontból öreges a játékmenet. Jelenleg csak az IW társaságában lehet megvenni.

75%

A játék multija még ma is bőven élvezetesnek mondható, a Vacant térképen például hatalmas állóháborúkat lehet kirobbantani.

A LEGBOLDOGABB BOLYGÓ

PLANET COASTER®

[ÍRTA CHOCHO] **AZ ELITE-SOROZATÉRT FELELŐS FRONTIER VISSZATÉRT A FÖLDRE, HOGY AZ ŰRSZIMULÁTOROK UTÁN EGY MÁSIK EGYKOR ROPPANT NÉPSZERŰ MŰFAJBA, A MENEDZSERJÁTÉKBA LEHELJEN ÉLETET, ANNAK IS EGY KICSIT MOSTOHÁN KEZELT ÁGAZATÁBA, A VIDÁMPARK-SZIMULÁTORBA. A PLANET COASTER RÁADÁSUL NEM LACAFACÁZIK.**

Vidámparkos játékot fejleszteni kész öngyilkosság – legalábbis annak tűnik, hiszen éveken át nem akadt értékelhető alkotás a műfajban. Aztán az Atari gondolt egyet és bejelentette a RollerCoaster Tycoon Worldöt, ami hogy, hogy nem, a Planet Coaster előtt egy nappal jelent meg (tesztünkért lapozz egyet). És hogy mi az a Planet Coaster? Nos, ahogy a bevezetőben említettem, a Frontier Developments új alkotása, ami tulajdonképpen a megtestesült virtuális karnevál-kánaán. Itt kérem, semmi sem lehetetlen, minden álom valóra válik, a stílus régóta ácsingózó rajongói pedig az állukat keresik a földön a körítés miatt.

ADATOK

KIADÓ
Frontier Developments

FEJLESZTŐ
Frontier Developments

MŰFAJ
menedzser

MULTI
nincs

INFO

A Planet Coaster november 17-én jelent meg PC-re, a játék kizárólag a Steamen kapható 37,99 euró, azaz nagyjából 12 ezer forint fejében.

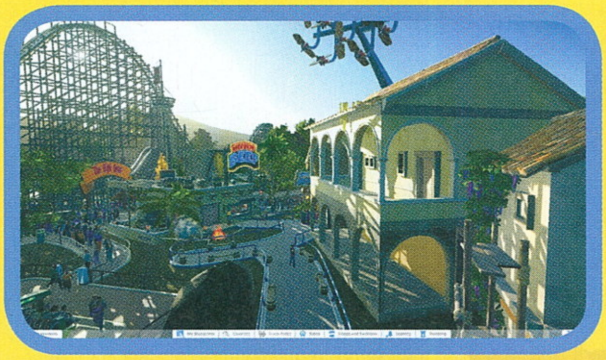
ELÜTÖTT A HULLÁMVASÚT

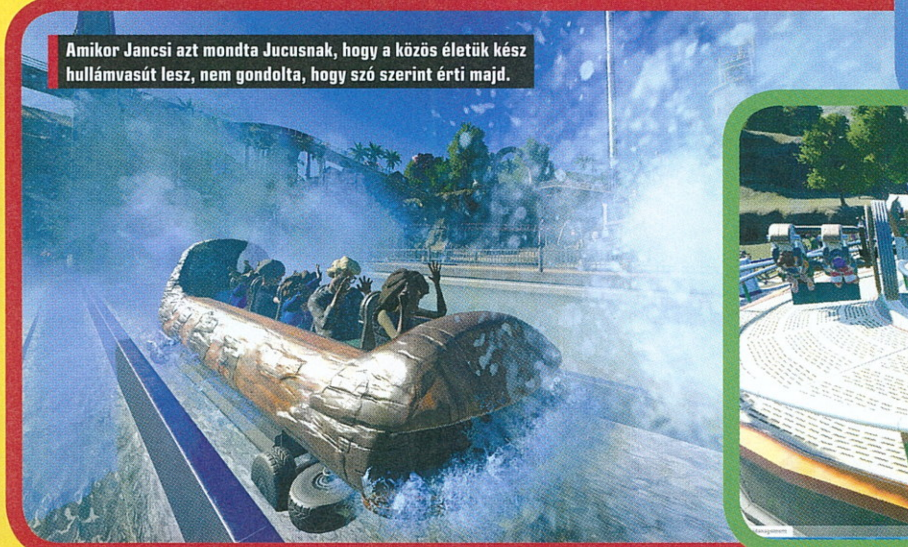
Persze mielőtt teljesen körbenyalom a játékot, érdemes elmondani, mire is számíthat a vásárló, aki beruház a 38 eurót (kb. 12 ezer forintot) kóstáló, kizárólag Steamen forgalmazott Planet Coasterbe. A stílus adja magát, menedzserjátékról van szó, amiben a fő feladat egy vidámpark felépítése és irányítása. Azért fő, mert a színes-szagos forgatag csak látszatra problémamentes, valójában ezer és egy dolog romolhat, és romlik is el benne, amit persze magunknak kell megoldanunk a lehetőségünkre álló eszközökkel. Leállt a hullámvasút? Nosza, küldjünk a helyszínre egy szerelőt. Felmondott a takarító? Vegyünk fel másikat! A fejlesztők „minden idők legmélyebb karneválmenedzsmentjét" ígérik, és ezzel annyira nem is túloznak, mert szó szerint minden elképzelhető dologra van rálátásunk. A bérekre, a telepített játékok külalakjára, a látogatók igényeire. Bár alapvetően a Planet Coaster is a Chris Sawyer-iskolát követi, azaz a RollerCoaster-sorozat tagadhatatlanul nyomást gyakorolt a fejlesztésére, itt mindenből egy picit többet, egy kicsit részletesebbet kapunk – és akkor még csak az alapvetésről beszéltem.

Maga a játék három főbb módot tartalmaz. Az első a karrier, benne négy helyszínnel, egyenként három pályával. Ez nem tűnik soknak, de fontos tudni, hogy a szintek háromféle nehézségű célt rejtenek: a könnyű feladatok még elég egyszerűek, a közepesekért már dolgozni kell, a nehezek pedig tényleg durvák, főleg az utolsó két területen.

MONDJUK KI: ENNÉL NINCS JOBB VIDÁMPARKOS JÁTÉK A PIACON, ÍGY A PLANET COASTER KÖTELEZŐ DARAB!

Ezeket a pályákat egyébként szintlépéssel oldhatjuk fel, a tapasztalatot pedig elért célok adják, szóval minél keményebb feladatokat vállalunk be, annál hamarabb férünk hozzá az egyre látványosabb (és nehezebb) parkokhoz. Persze ne érjen senkit meglepetésként, hogy a kampány még így is csak afféle hosszú oktatómódként üzemel, az igazi játékot ugyanis a Challenge-mód és a Sandbox jelenti. Előbbiben egyre durvább feltételeknek kell megfelelnünk egy nulláról felépített parkkal, utóbbi





Amikor Jancsi azt mondta Jucusnak, hogy a közös életük kész hullámvasút lesz, nem gondolta, hogy szó szerint érti majd.

Ennél látványosabb körítést nehéz elképzelni egy vidámparkban, pedig ez csak egy előre telepített elem, a rajongók készítettek sokkal jobbat.

pedig maga a mennyország mindazon pepecselős elmebetegeknek, akik hozzám hasonlóan órákat töltenek el azzal, hogy minden járda mellé pontosan hatméterenként helyeznek el öntöttvas állólámpákat. Sandboxban ugyanis végtelen mennyiségű pénz áll a rendelkezésünkre, azt veszünk, építünk és tervezünk, amit csak akarunk, korlátlanul, szabadon.

A LEGO ELBÚJHAT

A fenti felsorolás egyik legfontosabb eleme az építkezés, amit nem csak abban az értelemben kell elképzelni, hogy adott egy csomó játékszer és te szépen lepakolgatod ezeket az egyébként gigászi rendelkezésre álló területre, hanem, hogy a szó szoros értelmében akármit összerakhatsz a Planet Coasterben található több ezer elemből. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy legószerűen kerülnek egymásra az elemek, és akármit ki lehet hozni belőlük, majd elmenteni a tervrajzot, hogy megosszuk a Steamen más játékosokkal. És ez az a tulajdonsága a Planet Coasternek, ami valószínűleg végtelenné teszi az általa nyújtott szórakozási lehetőségeket, hiszen már most több ezer elérhető tervet lehet letölteni a Műhelyből. Akadnak hatalmas hullámvasutak, gyönyörű díszletek, komplett parkok, minden, mi szem-szájnak ingere. Bevallom férfiasan, nekem sosem lenne türelmem kidolgozni, teszem azt, a Disney-kastély pontos mását, vagy épp egy kalózkikötőt tervezni egy amúgy is bonyolult föld alatti vasút köré, de hé, másokban megvan az a plusz, ami ehhez kell, és ők már most oda vannak a játékért. Tartalom szempontjából tehát legfeljebb a mindössze hatféle környezet miatt lehetne panaszkodni, tekintve viszont, hogy a talajviszonyokat és a növényzetet is mi határozzuk meg, tulajdonképpen ezen a téren is minden rendben van, hiszen ha ráununk a sivatagra, teleültethetjük fákkal – a Planet Coaster világában ez ilyen egyszerű.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2300/ AMD FX-4300, 8 GB RAM, GeForce GTX 560/AMD 7850, 8 GB HDD.

Elképesztően hangulatos és kidolgozott menedzserjáték, ami még azoknak is tetszeni fog, akik idegenkednek a stílustól. Szabadság mindenek felett!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Remek tálalás, gazdag építkezés, kiváló közösségi lehetőségek, szinte végtelen tartalomtámogatás.

KONTRA

Bugok még előfordulnak, elkél egy nagyobb patch is, és igazi újdonságot nem hoz.

90%

MAJDNEM TÖKÉLETES

Nehéz nem lelkesedni a játékért, ez azonban nem jelenti azt, hogy hibátlan. Először is a megjelenést megelőző bétateszt nem volt teljesen sikeres, sok apróbb bug maradt benne a programban. A játékmenetre ezek nincsenek befolyással, de a különböző objektumok érintkezésszámításának teljes hiánya azért szül pár vicces jelenetet. Ilyen, hogy a látogatók simán „átsétálnak" egy-egy falon vagy tetőelemen, illetve hogy a lepakolt látványosságok gyakran több méterrel a föld felett lebegnek. Apróságok? Igen – és itt nagyjából véget is ért a negatívumok listája. A tálalás például kiváló, a zene egyszerűen fantasztikus, amikor felcsendül a menü vidám tónusa, azonnal mosolyra fordul a szám. A grafika pedig... nos, nem elég, hogy stílusos, de még alacsonyabb teljesítményű gépeken is jól mutat, a mellékelt képeket például Low beállítások mellett lőttem. Hogy miért? Mert az irodai konfig csak ezt izzadja ki magából, de valahogy folyton mennie kellett a játéknak, miközben dolgoztam. Ez van, a Planet Coaster kiváló háttérzaj, és amíg gyűlik a pénz és gyarapszik a park, nyugodtan lehet mellette cikket javítani, olvasgatni, vagy akár porszívózni. A menedzserműfajra jellemző nyugodt játékmenet tehát adott, mint ahogy a könnyen kezelhető interfész és a hihetetlenül aranyos hangulat is.

A legjobb azonban az egészben a közösségi élmény. A Műhely nemcsak a steames menüből érhető el, hanem külön listát kapott a játékban. Amint belépünk, láthatjuk, hogy a világ legnépszerűbb alkotói éppen milyen újdonsággal lepték meg a rajongókat. Sőt szűrhetünk a barátainkra is, azaz a Planet Coaster a Steam, mint platform összes előnyét kihasználja. Az egészről lerí a profizmus, hogy ezt bizony hozzáértő, a PC-s játékvilágot és a menedzserműfajt nagyon értő fejlesztők készítették. Köszönet illeti hát a Frontiert a játékért, ez tényleg mindenkinek ajánlott szórakozás, főleg, hogy a klasszikus menedzserstratégiai kliséken túl az építkezés részletgazdag lehetőségei miatt azok is elpepecselhetnek vele, akik egyébként nem érdeklődnek a pénzügyi sikerek iránt. Ha kijön a már említett glitcheket orvosoló első pár folt, akkor az év egyik legjobb tycoonja lesz a Planet Coaster, amit addig is érdemes beszerezni.

AZOK A ROHADT UTAK!

A Planet Coasterben egyetlen olyan dolog van, ami tényleg iszonyú zavaró lehet: az úthálózat. Akárcsak a régi RollerCoaster-játékokban, itt is kézzel kell meghúzni az útvonalat, amit így kisebb szakaszokra bontva pakol le a játék. Igen ám, de a járda szögét és alakját a program próbálja meg kitalálni, emiatt gyakran kusza, átláthatatlan, sőt használhatatlan utakat kapunk. Szerkeszteni nem lehet ezeket, csak törölni és újrarakni – és akkor még nem mondtam, hogy a látogatók is folyton panaszkodnak miattuk. Javaslat: mielőtt elkezditek felépíteni álmaitok vidámparkját, papíron tervezzetek egy hálószerű útrendszert. Pepecselős módszer, de megéri.

FELKAVART GYOMOR

RollerCoaster TYCOON WORLD™

[ÍRTA **CHOCHO**]

A RollerCoaster-sorozat egykor színtiszta minőséget jelentett, ez azonban mára megváltozott, az egykor legendás cím az összecsapott, kidolgozatlan menedzser-szimulátorok szinonimája lett. És ezen sajnos az sem segít, ha a fejlesztők a közösségi médiát és a Steamet hívják segítségül.

Emlékszem, mikor először hallottam a RollerCoaster Worldről, összeszorult a gyomrom, elvégre gyermekkorom egyik kedvenc sorozatának új, PC-kre szabott epizódjáról volt szó, ami talán a mobilos negyedik rész okozta sebeket is képes begyógyítani. Várakozásomat csak fokozta a tavasszal kiadott Early Access-változat, ami ugyan egy, a klasszszikus recepthez görcsösen ragaszkodó játékot sejtetett, talán pont emiatt volt borzasztóan szórakoztató. Igen ám, de sötét fellegek kezdtek gyülekezni a vidámpark körül, és sajnos a „végleges" változat megjelenésére biztossá vált, hogy elmarad a hétvégi mókázás.

SZOMORÚ BOHÓC

Az imént használt idézőjel nem a véletlen műve, a RollerCoaster Tycoon World ugyanis azon Early Access alkotások közé tartozik, amiket hogy, hogy nem, teljesen félkész állapotban adnak ki, csak azért, hogy még több vásárló ugorjon rájuk a Steam év végi rohama alatt. Ez esetben ráadásul még egy kis rosszindulat is társult a szükségesnél korábbi dátum megjelölése mellé, hiszen a kiadó Atari pont egy nappal az előző két oldalon tesztelt Planet Coaster előtt matricázta készre a programot. Ennek oka nyilván a vásárlók megtévesztése és a konkurencia előli elhappolása volt, de egyrészt ez nem sikerült (a Planet Coaster a legeladottabb steames játékok közé férkőzött, szemben tesztünk alanyával), másrészt a megvezetett játékosok dühös reakciók és értékelések ezreivel „hálálták meg" a kezelést.

És hogy mi a baj? Nos, a RollerCoaster Tycoon World egyszerűen nincs kész, amit a cikk írásának pillanatában 10 ezer forintért vesztegetnek (ez egyébként cirka négyezer forinttal kevesebb, mint amennyibe a korai hozzáférésű változat került), tulajdonképpen egy bétaverzió, abból is a rosszabb fajta, ami nem csak instabil, de az általa kínált játékélmény sincs teljesen rendben.

Bár nem elegáns egy tesztet a bugokkal kezdeni, egyszerűen nem mehetek el szó nélkül a harmadik pályán jóvátehetetlenül lefagyó kampány, a sokszor érthetetlen okból le nem rakható épületek, a bejáratnál beragadó látogatók, és a teljesen véletlenszerű asztalra dobások mellett (utóbbit mondjuk én nem tapasztaltam, de az internet tele van olyan vásárlókkal, akik csak egy hibaüzenetet kapnak, valahányszor rányomnak a „Játék" gombra).

De még ha ezeket a gondokat orvosolja is egy folt, a játékélményt sokkal nagyobb átkok sújtják. Ilyen, hogy a RollerCoaster Tycoon Worldben egyszerűen nincs kihívás, a látogatók akkor is özönlenek a parkba, ha teszem azt, nem rakunk le épületeket, és akkor is jobbára vidámak, ha ezek halnak meg a szemük láttára a be nem fejezett hullámvasutak miatt – ebből talán rájöttetek, hogy nincs valami sok eszük, simán felszállnak az egyetlen sínpárból álló pályára, aminek se eleje, se vége. Persze, lehet érvelni azzal, hogy „de Chocho, a korábbi RollerCoasterekben sem voltak doktorok a látogatók", csakhogy ez egy teljes értékű(nek szánt) folytatás esetén nem biztos, hogy megállja a helyét, főleg a Planet Coasterhez viszonyítva. És bár

ADATOK

KIADÓ
Atari

FEJLESZTŐ
Nvizzio Creations

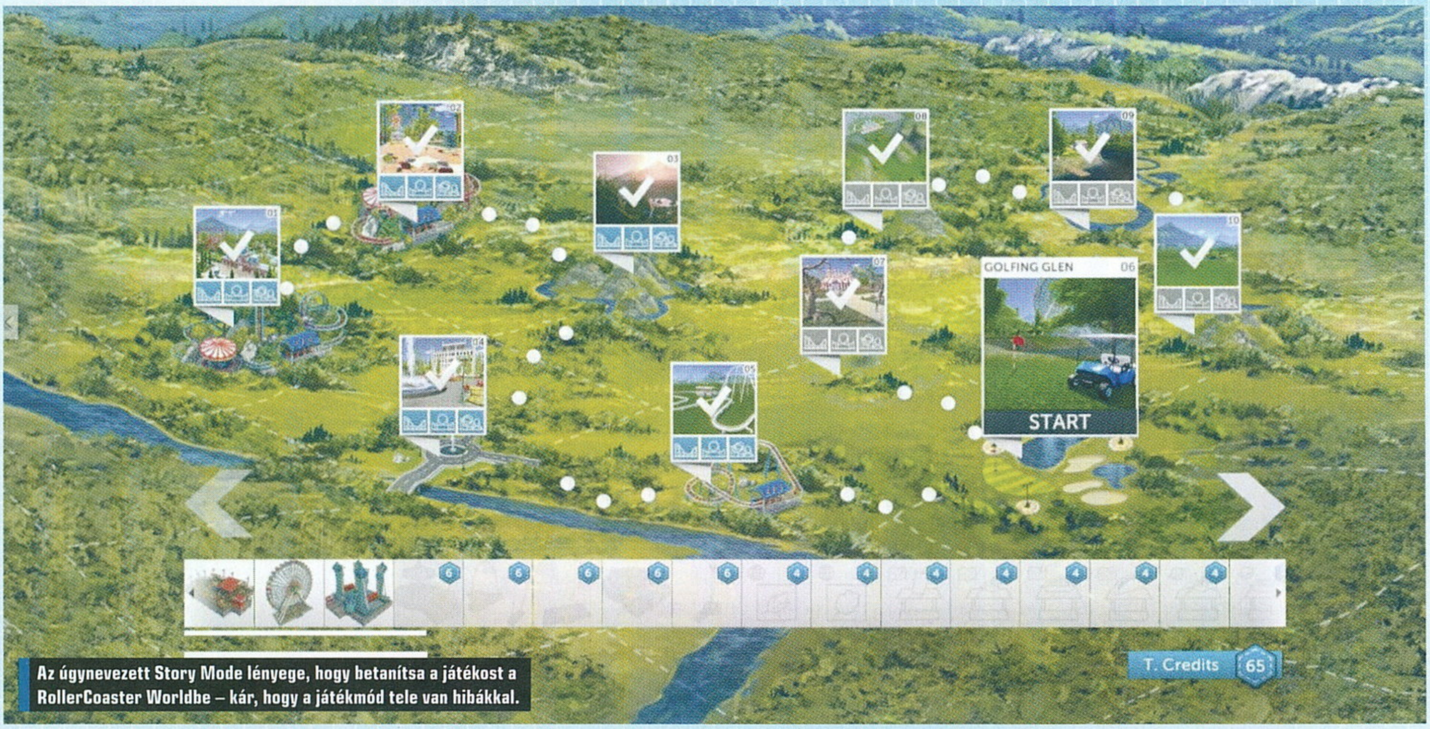
MŰFAJ
menedzser

MULTI
nincs

INFO

A RollerCoaster Tycoon World 2016. november 16-án jelent meg, ára a Steamen 32 euró, azaz cirka 10 ezer forint. 37 euróért Deluxe Editiont is vehetünk.

Hullámvasutakat tervezni mindig jó móka, főleg, hogy most már kicsit könnyebb is a folyamat, de sajnos ez sem mentes a súlyos bugoktól.



Az úgynevezett Story Mode lényege, hogy betanítsa a játékost a RollerCoaster Worldbe – kár, hogy a játékmód tele van hibákkal.

nem szeretem közvetlenül egymás mellé tenni egyazon műfaj két tagját, most szándékosan ezt tettem, a különbségek ugyanis ordítanak, holott az Atari sem kellett volna, hogy megerőltesse magát.

NEM ROMLOTT EL A VONAT

Az alapok ugyanis még mindig jók, amennyiben a játék nem omlik össze vagy fagy szét, teljesen jól el lehet szórakozni vele. Ugyebár ezúttal is egy vidámpark-menedzser programot kapunk, egyjátékos kampánnyal, sandbox móddal, kioldható épületek garmadájával, és ahogy a korábbi részekben, úgy természetesen most is építhetünk saját hullámvasutakat. Mi több, utóbbi funkció újdonsággal is bővült: ezután nem csak elemről-elemre haladva tervezhetünk pályát, hanem teljesen dinamikusan is „húzhatjuk" annak vonalát, ezzel picit kényelmesebbé és rövidebbé téve a procedúrát. Egyedül az ide is befurakodó bugok miatt fájhat a fejünk, egyes kreálmányok ugyanis érthetetlen módon nem állnak össze, vagy csak simán „elfelejti" a játék, hogy milyen irányba húztuk imént a sínt. Az építkezés egyébként kiterjed a díszítő elemekre is, azaz, akárcsak a Planet Coasterben, itt is életre hívhatjuk álmaink díszleteit. A különbség a felhasználható elemek számában és minőségében rejlik, de még így is el lehet ütni ezzel az időt, főleg, hogy az intergált Steam Műhely ez esetben is adott, és tele van felhasználó játékszerekkel. Illetve apróság, ám fontosnak érzem megemlíteni: a RollerCoaster Tycoon Worlben az utak kiépítése is irányba húzható kijelöléssel működik, azaz ebben a tekintetben a játék picit kényelmesebb a Planet Coasternél. Most mi van? Ez is valami!

A sorozat eddigi legszomorúbb darabja, ennél már csak a pénzéhes mobilos rész volt botrányosabb.

CSAK NEM ELÉG

Valami… de igazából ennyi.

A pozitívumok sora itt lezárul, visszatérünk a keserű, bugos valóságba.

A menedzsment-oldal egyszerű, mint a pofon, alig van rálátásunk valamire, tulajdonképpen csak a jegyárak emelgetésével és a felvett személyzet létszámának emelésével/csökkentésével érhetünk el profitemelkedést, de ezt is csak elméletben, hisz mint írtam korábban, dől a pénz.

Szemétség ráadásul, hogy sok épületet a kampányban oldható fel, amit ugye sokan végig sem tudnak vinni a hírhedt harmadik pálya miatt – persze mire ezt a cikket olvassátok, valószínűleg kijött hozzá egy javítás. Egyébként, ha már a kampánynál tartunk, a stúdiónak volt pofája elnevezni ezt „Story Mode"-ként, holott tulajdonképpen egy dögunalmas, elnyújtott oktatómód az egész, ami felkészít bennünket (azaz inkább a sorozatot nem ismerő vásárlókat) a Sandbox lehetőségeire. Mintha csak tudták volna a fejlesztők, hogy erőszak nélkül a büdös életben nem nyúlnak a játékosok a kampányhoz.

És akkor még folytathatnám a sort a szó szerint csúf grafikával és látványtervezéssel, a kevés és idegesítő zenével, vagy épp azzal a szomorú ténnyel, hogy az 5 euróval többe kerülő Deluxe Editionhöz alig jár valami plusz. De nem fogom. Helyette szomorúan tudomásul veszem, hogy ez a sorozat kifulladt, a második része még mindig a csúcspontját jelenti – különösen a Steamen mindössze 10 euróért kapható, kiegészítőket is magába foglaló kiadással. Akik modern vidámparkos menedzserjátékra vágynak, lapozzanak vissza kettőt és csodálkozzanak rá a Frontier Developments alkotására, ami minden téren felülmúlja az Atari koraszülöttjét. Na jó, majdnem minden téren. Az utak abban tényleg borzalmasak!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i 5 2 GHz vagy hasonló AMD, 4 GB RAM, 10 GB HDD.

Egy félkészen kiadott, kevés újdonságot felmutatni képes folytatás, ami tele volt lehetőséggel, mégsem éltek velük a fejlesztők. Jobb egyszerűen elfelejteni az egészet.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

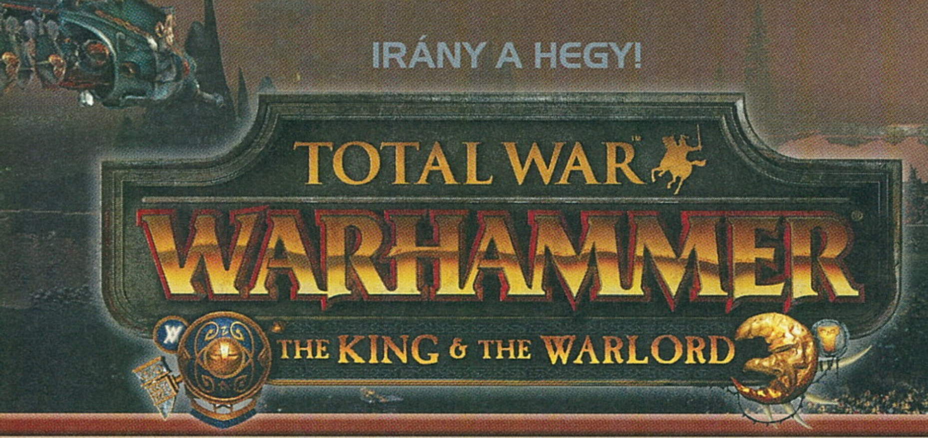
PRO

A RollerCoaster-sorozat alapjai még most is működnek, el lehet szórakozni vele, ha az ember karácsonyra ezt kapja egy rosszindulatú ismerőstől.

KONTRA

Bugos, csúnya, félkész, túlárazott, nincs benne kihívás – ez a játék szégyen a sorozatra nézve!

51%



[IRTA TIKA] **CSEPPENKÉNT ADAGOLVA ÉPÜL A TOTAL WAR ÚJ BIRODALMA, A WARHAMMER. AZ MÁR MÁS TÉSZTA, HOGY A SÁRKÁNYOK ÉS ÓRIÁSOK FÖLDJÉN KÉTHAVONTA MEGSZÜLETŐ ÚJ HŐSÖKET A SEGA KŐKEMÉNYEN BEÁRAZZA. A SORON KÖVETKEZŐ ÁRCÍMKÉT PEDIG A TÖRPÉKRE ÉS ZÖLDBŐRŰEKRE AKASZTOTTA KI!**

A Warhammer fantasy világának sokszínűsége, brutalitása úgy kellett a Total Warnak, mint egy falat kenyér, és épp a sokszínűségét tudják csúnyán kihasználni az angolok. Mindig van egy újabb hős raktáron, és néhány új minifigura, amiről méretet lehet venni, például a legutóbbi kiegészítő, a The Grim and the Grave az emberek birodalmát és a vámpírnemzetséget turbózta fel új vezérekkel és új egységekkel. Nem volt nehéz megjósolni, hogy idővel lesz majd egy Lord pakk, ahol a zöldbőrűekhez és törpékhez is megjön az erősítés. És lám, megérkezett.

A szokásos Káosz história mellett most a Karak Nyolc Csúcsa (Karak Eight Peaks), egy ősi törpe fellegvár áll a történet gyújtópontjában, amelyet Skarsnik, az önjelölt goblin hadúr tart a kezében. Ám amíg a főnök squigekre (ork háziállat) vadászott a messzi Szürke-hegység barlangjaiban, addig saját klánja (a Holdsarló) fellázadt, és elfoglalta az erődöt. Ez lenne az egyik ok, hogy miért is kell lóhalálában visszasietnie Bretonnia széléről, a másik pedig, hogy Belegar Ironhammer, a törpe erőd egykori urának, Lunn királynak az egyenes ági leszármazottja seregével szintén elindult a Karak Nyolc Csúcsához, hogy jogos jussát visszavegye. Így aztán nagy versenyfutás indul, és a fél térképen való átszáguldás közben a morcos szomszédok száma is gyarapszik a gyepűk tiprása miatt!

ÚJ UTAKON

Ügyes, bár elég átlátszó húzás, hogy a két új legendary lordot most már kvázi két új frakciónak álcázták, hisz a törpe Angrund klán és az éjgoblin Holdsarló is külön táblát kapott a Grand Campaign menüpont alatt. Ehhez nyugodtan hozzávehetjük még a Bloody Handz ork csapatot, ami a The King and the Warlorddal pontosan egy időben, ingyenes tartalomként jelent meg a Steam Áruházban Wurrzag néven (Wurrzag egy ork sámán). Arról már lehet vitatkozni, hogy bármelyikük is mennyire számíthat új indulónak, ugyanis a már meglévő törpe és zöldbőrű egyesületek alcsoportjairól van szó, így a hozzáadott érték mindig csak egy új kezdőhelyszínt és néhány extrát jelent (új főnök, néhány új egység).

Lassan csak-csak hozzászokunk, hogy a Total War: Warhammer DLC-ivel nem lőhetünk mellé.

Belegar Ironhammer például az ősök szellemével, azaz négy szellemalakban megjelenő hőssel (két thane, egy rúnakovács és egy ostrommérnök) indul el Karak Izorból (ez a Borderland határán van), és egy akkora púpot kapott a hátára a +50 %-os seregfenntartási büntetéssel, hogy messze ez a legnehezebb hadjárat, amit mostanában az Óregvilág látott. Ezen az sem szépít, hogy a három új egység, a rangerek, a bugman's rangerek és a dárdavetők érkezésével a törpe tüzérség elvileg nemcsak cafatokká lőhet bárkit, de a közelharcban is állják a sarat. Állják, kivéve, ha az ellenségnek páncélja van, vagy egy kicsit is erősebb, szóval tessék csak nyugodtan elfutni a rangerekkel,

főleg a lovasság elől. Skarsnik útja már lényegesen könnyebb, filléres fenntartású seregeivel hamar ki lehet harapni egy szép nagy darabot a térképből, és csak idő kérdése, hogy mikor jut le délre. Az egyetlen hátráltató tényező, hogy a minőség nem vele van, hisz a Nyolc Csúcs elfoglalásáig az ork ágon nincs toborzás. Az új goblin jövevényeknél a squigekhez lábjegyzetben említsük meg (emlékszünk, ezekre vadászott Skarsnik), hogy a két lábon járó méretes szájak az orkok állatainak egyik legveszélyesebbikét rejtik, önállóan is bevethető szörnyek, de a lovasságban a hátasok szerepét is betöltik.

A HEGY A MEGMENTŐ!

A konkrét cél, Karak Eight Peaks, és pár ott felhúzható új épület most még életet tudott lehelni a sokadik nagy menetelésbe, de ideje volna nagyobb újdonságokat is előhúzni a cilinderből. Az elit alakulatok (Regiments of renown) patronját a múltkor már ellőtték, oké, kaptál megint újakat, sőt a lila egységkártyák annyira beépültek a játékba, hogy a gép seregei is úton-útfélen használják, így viszont lassan elvárás és nem bónusz. Persze azért még tetszett… G

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3GHz, 3GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000 esetén 4GB RAM), 35GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A törpéké most a pálma, izgalmas a kezdés, a szellemhősök sem rosszak, és a versenyfutás az erődig jó móka, onnan viszont már rutin.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO
Új egységek, új hősök, és a kezdő szituáció is emberesebb, sőt az Angrund kláné eddig a legtöbb kihívást rejtő kaland.

KONTRA
Ereklyevadászatban gyengébben muzsikál az új banda, és a végjáték sokadszorra már lerágott csont.

88%

A TW-sorozat lenyűgöző csatáit képtelenség megunni, főleg, hogy a kiegészítők sorra újabb egységekkel örvendeztetnek meg bennünket.

PLAYSEAT®

A VERSENYZÉS ÉLMÉNYE AZ OTTHONODBAN!

MediaMarkt.hu

PLAYSEAT VERSENYÜLÉSEK SZÉLES VÁLASZTÉKBAN A MEDIA MARKT WEBÁRUHÁZÁBAN!

MEDIAMARKT.HU/PLAYSEAT

BECSTELEN KETTŐ

DISHONORED 2

[ÍRTA SIKLARA] A TÖRTÉNELEM ISMÉTLI MAGÁT, ÍGY A SZIGETEK BIRODALMA MÁSODSZOR IS CSÁSZÁRNŐ NÉLKÜL MARAD, DE NEM SOKÁIG, A TRÓNFOSZTÁST PEDIG ISMÉT CORVO BOSSZULJA MEG, AKINEK VENDETTÁJÁT MÁR AZ ELSŐ RÉSZBEN IS BETELJESÍTETTÜK, ÁM EZÚTTAL VÁLASZTHATJUK HARCIAS LÁNYÁT IS.

Immár négy éve annak, hogy megjelent a nagysikerű Dishonored, amelyet a kritikusok annak sötét világa, elképesztő pályatervezése, lopakodást és nyílt harcot ötvöző játékmenete miatt, valamint sok egyéb okból a Thief-, Deus Ex- és Bioshock-sorozatokhoz hasonlítottak. Ez a sok párhuzam persze nem a véletlen műve: amikor a korát megelőző Looking Glass Studios (System Shock, Thief) 2000-ben feloszlott, a fejlesztők többek között az Ion Storm, az Irrational Games és a Dishonored mögött álló Arkane Studios csapatánál találtak munkát, vagyis a felsorolt címek mindegyikében ott bujkál valami a mestertolvaj örökségéből. A Dishonored készítői sosem tagadták, hogy Garrett története jelentette számukra az elsődleges inspirációforrást, és játékukban számos kisebb-nagyobb utalással tisztelegtek a lopakodós műfaj egyik ősatyja előtt, ugyanakkor egy egészen egyedi hangulattal és művészi iránnyal rendelkező játékot hoztak létre. Ennek fényében vicces, hogy a Square Enix kiadásában megjelent reboot-remake Frankenstein szörny Thief már a Dishonoredtól lopott, és mondhatnánk, hogy ezzel bezárult a kör, de a helyzet az, hogy amit már a Dishonorednél is sokan állítottak, az a folytatással beigazolódni látszik: a Dishonored 2 a Thief szellemi örökébe lépett.

Az első rész hamar kultstátuszba került, a folytatás elkészítése azonban a fejlesztők hajlandósága okán nem volt egyértelmű.

APUCI, MEG A SZEME FÉNYE

Tizenöt év telt el, mióta a Jesamine Kaldwin császárnő meggyilkolásával hamisan megvádolt és minden rangjától megfosztott Corvo Attano levadászta az igazi gyilkosokat, majd rendet tett a katonai puccstól és dühöngő pestisjárványtól anarchiába süllyedt Dunwallban. Corvo megmentette a császárnő lányát, Emily Kaldwint, akiről az előző rész legvégén csak sejtettük, mostanra azonban biztosan tudjuk, hogy történetesen az ő lánya is. Ők ketten a Dishonored 2 két játszható főhőse.

Történetünk kezdetén már a néhai császárnő és az egyszerű családból származó Corvo titkos szerelméből született

ADATOK

KIADÓ
Arkane Studios

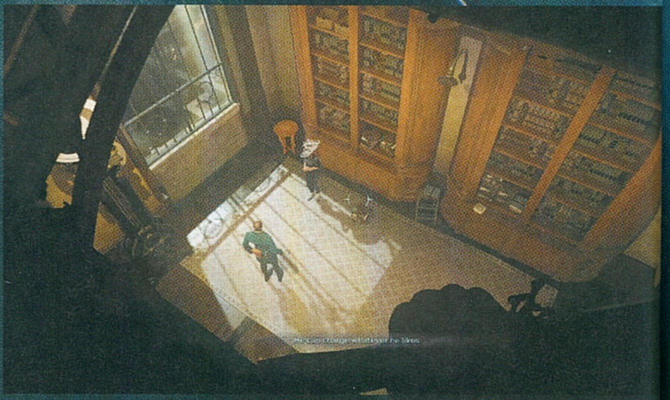
FEJLESZTŐ
Bethesda Softworks

MŰFAJ
akció

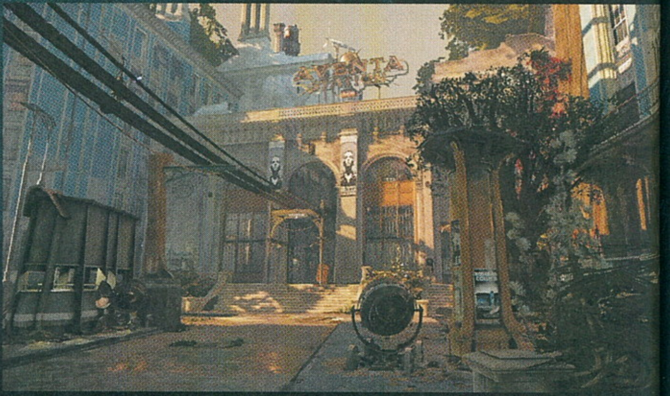
MULTI
nincs

INFO

A Dishonored 2 2016. november 11-én jelent meg PC-re és konzolokra, ára dobozosan 13 990 forint, Steamen 60 eurót, azaz 18 ezer forintot kell fizetni érte.



Guido sem gondolta volna, hogy egy nap a páncélmotorcsónakozás lesz a hobbija, de hát ha egyszer a gesztenyegyűjtés nem jött be...



Az igazságszolgáltatás új szintje: írógépbe oltott villamosszék! Ha az illető nem megfelelően írja le az „elkáprosztá..." *FZZZTTTZZTSSZ!!*

Emily ül a trónon, aki mellett apja testőrként szolgál, habár a fiatal uralkodónőt az önvédelem minden fortélyára megtanította. Ez a bevezető kb. harmadik percében jön kapóra, amikor az Emily édesanyja halálának évfordulóján betoppanó titokzatos nő, bizonyos Delilah Kaldwin kijelenti, hogy az elhunyt nővéreként őt illeti a trón, majd ezt nyomatékosítandó emberei a jelenlévők vérével festik ki a megemlékezésre feldíszített tróntermet. Apát és lányát villámgyorsan körbeveszik a Serkonos szigetéről érkezett hívatlan vendégek, mi pedig ekkor dönthetjük el, hogy melyikükkel vágunk neki az első végigjátszásnak.

Az öt percben lezavart expozíció kapcsán érdemes belegondolni, hogy ha Corvót választjuk, akkor gyakorlatilag feleleveníthetjük az első rész történetét: végezz a trónfosztóval, akihez befolyásos támogatóin át vezet az út, majd mentsd meg a lányt! Emilyvel hasonló a helyzet, csak most ő menti meg aput és nem fordítva, ugyanis attól függően, hogy melyiküket választjuk, másikukat Delilah csapdába ejti, és a végjátékig nem is látjuk többet. A hatalomátvétel után meg kell szöknünk a fővárosból, és a kikötőben Meagan Foster kapitány várja, hogy eljuttassa hősünket a Serkonos szigetén található Karnaca városába, hogy ott leszámolhasson Delilah legfőbb szövetségeseivel, valamint kiderítse, hogyan győzhetné le a természetfeletti képességekkel rendelkező boszorkát. Az Outsider még a hajóút során megjelenik Corvo/Emily álmában, hogy ismét felajánlja sötét mágiáját, amit vissza is utasíthatunk, ha kihívásra vágyunk.

SZEREZD VISSZA, AMI A TIÉD!

A déli kikötővárosba érve ezúttal is csak rajtunk múlik, hogy hullahegyeket hagyunk magunk után, vagy csak annyira szorongatjuk meg áldozataink nyakát, hogy elszenderedjenek, esetleg hangulattól függően kombináljuk a kettőt. Érdemes tudni, hogy a morális iránytűként szolgáló high chaos-low chaos rendszer visszatér, vagyis csak úgy van esélyünk boldog befejezésre, ha nem, vagy alig gyilkolunk. Karnacában pestist terjesztő patkányok helyett a vérlegyek szaporodtak el, amelyek holttestekbe petéznek (olykor a szemünk láttára), de akár élő emberek fölött is átveszik az irányítást, ezek a zombiszerű gazdatestek pedig az életük árán is védelmezik a kaptárokat. A küldetések végén részletes kiértékelést kapunk arról, hány embert öltünk meg, hányszor vettek észre minket vagy a bénán elrejtett testeket, és milyen irányba tendált a játékstílusunk, de azt is megtudhatjuk, megtaláltunk-e minden összegyűjthető vackot, és milyen döntéseket, illetve plusz

PC-S PANASZOK

A DISHONORED 2 PC VERZIÓJA EZÚTTAL SAJNOS NEM SIKERÜLT TÚL JÓL, UGYANIS AHÁNYFÉLE KONFIGURÁCIÓN FUT, ANNYIFÉLE TÜNETET PRODUKÁL, ÉS MÉG JÓVAL AZ AJÁNLOTT GÉPIGÉNY FELETTI MASINÁKON IS BELASSULÁSOKTÓL VAGY EGYENETLEN KÉPFRISSÍTÉSTŐL SZENVED. AZ EGÉRÉRZÉKENYSÉG SEM AZ IGAZI, SOKAKNAK PEDIG FAGYÁSOK, VÁLTOZÓ MINŐSÉGŰ TEXTÚRÁK, VAGY EGYÉB TECHNIKAI JELLEGŰ BUGOK KESERÍTIK MEG AZ ÉLETÉT, EZÉRT A JÁTÉK STEAMEN JELENLEG A NEM TÚL HÍZELGŐ VEGYES ÉRTÉKELÉST VISELI. AZ ARKANE GŐZERŐVEL DOLGOZIK A JAVÍTÁSOKON, ÉS DECEMBERBEN EGY INGYENES BŐVÍTÉS IS ÉRKEZIK, AMI AZ OLYAN KIMARADT FUNKCIÓKAT FOGJA TARTALMAZNI, MINT A FEJEZETVÁLASZTÁS VAGY A NEW GAME+.

DISHONORED 2 – KI MIT TUD?

NEM ESIK MESSZE AZ ALMA A FÁJÁTÓL, ÍGY APA ÉS LÁNYA IS VOLT ANNYIRA ÉRDEKES AZ OUTSIDER SZÁMÁRA, HOGY MEGKAPJÁK A JELÉT. ENNEK HÁLA AZ EGYETLEN KÖZÖS DARK VISIONT LESZÁMÍTVA MINDKETTEN ÖT EGYÉNI, TÖBB SZINTEN FEJLESZTHETŐ TERMÉSZETFELETTI KÉPESSÉGGEL RENDELKEZNEK, AMELYEK TÖBBSÉGE LÁTVÁNYOSAN ÖTVÖZHETŐ.

CORVO ATTANO

BLINK A rövidtávú teleportként jellemezhető Blinkkel egy szempillantás alatt helyet változtathatunk, akár meglepetésszerűen felbukkanva egy ellenfél háta mögött. Sok nehezen elérhető helyet csak a Blinkkel közelíthetünk meg, illetve menekülésre, lökdösődésre, és gyors haladásra is kiválóan alkalmas.

BEND TIME Alighanem a legerősebb képesség a játékban, hiszen lelassítja, továbbfejlesztve pedig teljesen megállítja az időt, így lehetőséget biztosítva akár kisebb csoportok zavarbaejtően kreatív és szadista lemészárlásra, vagy az észrevétlen eltűnésre. Nagyszerűen kombinálható más képességekkel.

DEVOURING SWARM Habár patkánypestis helyett a karnacaiak életét a vérlegyek keserítik meg, Corvo továbbra is tud indokolatlan-horribilis mennyiségű vérszomjas patkányt idézni, hogy azok szőröstül-bőröstül felfalják az ellenfeleit, vagy eltakarítsák a hátrahagyott hullákat, miközben hűen követik őt.

POSSESSION A megszállás egy igen szórakoztató képesség, ami állatok, vagy emberek megszállását teszi lehetővé. Halként vagy patkányként szűk helyekre juthatunk be, ám utóbbiként agyontaposhatnak, kutyaként gyorsan mozoghatunk, és morbid módon hullákat is megszállhatunk, hogy „elrejtőzzünk" bennük.

WINDBLAST A széllökés legkézenfekvőbb használati módja az ellenfelek megtántorítása, de egy erősebb szellentéssel úgy falhoz kenhetjük őket, hogy ott is maradjanak, vagy a mélybe is taszíthatjuk őket. Törmelékek elfújására szintén alkalmazható, és a gránátokat is visszajuttathatjuk vele a feladóhoz.

EMILY KALDWIN

FAR REACH Hasonló a Blinkhez, de egyrészt nagyobb a hatótávolsága, másrészt a használata közben észrevehetőnek, hiszen Emily egyfajta mágikus karral kapaszkodik meg és húzza magát úti célja felé. Párkányokon kívül ellenfeleket is megragadhatunk és magunkhoz ránthatunk vele, így a harcba is beépíthető.

MESMERIZE Emily megidéz egy Void spirit nevű lényt, amely a közelében álló élőlényeket olyannyira megbabonázza, hogy rövid időre megszűnik számukra a külvilág, és egy álomszerű állapotba kerülve válnak teljesen kiszolgáltatottá. Továbbfejlesztve legfeljebb négy embert vagy kutyát ejthetünk rabul.

DOMINO Ezzel a látványos képességgel összeköthetjük maximum négy emberi célpont sorsát, akik bármelyikével bármit teszünk, az dominó-effektszerűen kihat a többiekre is, tehát ha az egyiket elkábítjuk, leszúrjuk, felgyújtjuk, vagy egy fényfalba lökve atomjaira robbantjuk, ugyanígy járnak a többiek is.

SHADOW WALK Emily át tud változni egy kis termetű, földhöz lapulva és gyorsan mozgó, szűk réseken átférő, és viszonylag nehezen észrevehető árnylénnyé, ami igény szerint elkábítja, vagy szétcincálja az ellenfeleket (legfeljebb hármat), majd ezt követően a néhai császárnő visszanyeri emberi alakját.

DOPPELGANGER Létrehozhatunk egy (két!) hasonmást, aki magára vonja az őrök figyelmét, harcol, ha pedig meghal, mindenki rögtön megnyugszik, hogy elült a veszély. Szegényt a Dominó játszmába bevonva mi is megölhetjük, de párnaként is funkcionálhat, mert a magasból ráugorva bármekkora esést túlélsz!

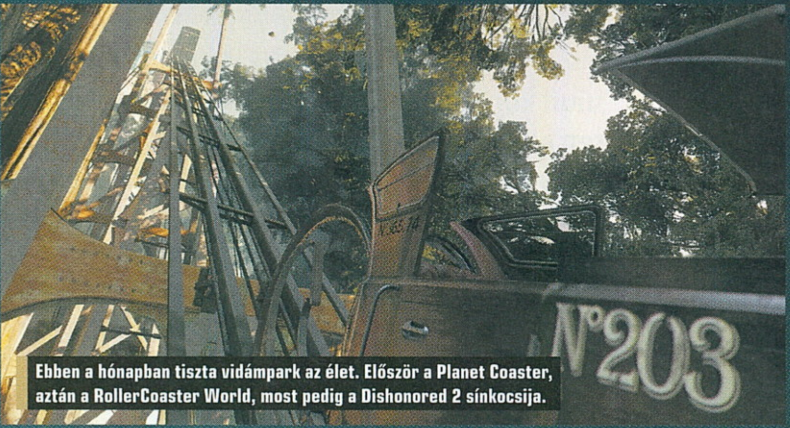
DARK VISION A Blinkhez és Far Reachez hasonlóan egy viszonylagosan kevés manát használó alapképesség, amelynek segítségével hőseink látnak a sötétben, átlátnak a falakon, és a tárgyak, illetve biztonsági berendezések körvonalán túl a hangok terjedése, vagy ellenfeleik útvonala is láthatóvá válik számukra

feladatokat teljesítettünk. Ennyiből már sejthető, hogy a Dishonored 2 az elődjénél is magasabb újrajátszhatósági értékkel bír, hiszen eleve adott két eltérő képességekkel bíró főhős (lásd a táblázatot), akik más szemmel nézik a világot, és hozzájuk is máshogy viszonyulnak, tehát nemcsak az átvezetők és párbeszédek, hanem a történet sok részlete is eltér. Ezen felül játszhatunk szuperképességekkel vagy azok nélkül, mindenkit lemészároló dühöngő őrültként vagy csendben gyilkoló hidegvérű bérgyilkosként, árnyak közt sunyuló pacifista kleptománként, és így tovább. Szinte mindegyik varázslat használható gyilkosságra és elkábításra is, de a méretes és szerteágazó helyszíneken végigsuhanhatunk úgy is, hogy csak a fő feladatra koncentrálunk.

Az erőszak útjára lépve kitalálhatod, hogy fogod valamelyik áldozatod végtagoktól megfosztott törzsét, és hozzávágod a téged üldöző társaihoz, aztán átfutsz a megbütykölt wall of lighton, ami megsüti őket, és ez csak egy a számtalan kreatív lehetőség közül. A thiefes megközelítést választva leginkább guggolva közlekedsz, meg ide-oda teleportálsz, és ha nem akarsz senkit megölni, akkor a több utánajárást igénylő megoldást választva jobban az események mögé látsz, de persze vérfürdőt rendezve is szert tehetsz a könyvekben, levelekben, újságcikkekben és hangfelvételeken fellelhető, elképesztő mennyiségű háttérinformációra. Az összegyűjtött tippeket megtaláljuk a pár apróságtól eltekintve jól használható menüképernyőn, a feladataink alatt gondosan összegyűjtve, az interfészt pedig ezúttal is testre szabhatjuk. A képességfejlesztéshez szükséges rúnák némelyike nagyon el lett dugva, de a rejtett szobákban gyakran kincsre vagy az első részre vonatkozó visszautalásra is bukkanhatunk. Rúnák és Sokolov portréi mellett gyűjthetünk mementókat, a passzív bónuszokat adó bonecharmokat (ezeknek a beszédes nevű no-powers játékmód során van komoly jelentőségük), felszerelésünket pedig begyűjthető tervrajzok alapján a feketepiac orgazdáinál fejleszthetjük.

„Először jól lelövöm, de hogy biztosra menjek, a fejét is levágom" – avagy Chocho lopakodik.

A Dishonored 2 a játékstílustól függően nagyon sokféle élményt nyújthat, és ezúttal is pontosan annyit ad, amennyit kiveszel belőle. Lopakodva eleve tovább tart, de a fantasztikusan megtervezett, sok rejtekutat és tetszőlegesen bejárható



Ebben a hónapban tiszta vidámpark az élet. Először a Planet Coaster, aztán a RollerCoaster World, most pedig a Dishonored 2 sínkocsija.

helyszínt kínáló pályákon órákig el lehet veszni, ugyanakkor, ha már tudod, mit kell csinálni, a játék tele van rövidítési lehetőséggel, és egy speedrunnernek már az első héten sikerült fél óra alatt végigblinkelnie Corvóval.

DISHONORED 2.0

A Dishonored 2 legnagyobb érdeme, hogy kiválóan épít mindarra, ami az előző részt is kiemelkedő játékká tette, valamint teret enged a kreativitásnak, bátorítja a leleményes megoldásokat, és jutalmazza a felfedezést. Visszatér a nagyfokú szabadság, a változatos játékmenet, a szórakoztató képességek opciója, a vertikalitást is kihasználó fantasztikus pályák összessége, és nem utolsósorban a rengeteg titkot tartogató világ. A Dishonored nevetségesen könnyű volt, ha a szupererőket orrba-szájba kombinálva felaprítottunk mindenkit, amit a folytatás azzal orvosol, hogy egyrészt a főszereplők legalább eleinte kevésbé félistenek, másrészt a mesterséges intelligencia is javult, és az őröknek feltűnik, ha nyitva marad egy ajtó vagy eltűnik a járőröző kolléga. Persze ha kellően kiismerjük, ismét visszaélhetünk az olyan furcsaságokkal, mint hogy az őrök egy mentés visszatöltése után újra és újra rácsodálkoznak a korábban kilőtt biztonsági rendszerekre, és egyesével indulnak nyomozni, de az is nehézségi szinttől függ, mennyire süketek és vakok. A dumájuk szórakoztatóan repetitív, és egy idő után az az érzésünk, hogy Karnaca valamennyi őre csak arra a bizonyos csókra gondol, már ha épp nem vizelnie kell, vagy azon szenved, milyen büdös a szája.

Corvo sem néma levente többé, és lányához hasonlóan kommentálja a saját tetteit, vagy a szeme előtt kibontakozó eseményeket, amit a készítők a történetvezetés szempontjából maximálisan kihasználtak, de a szív is jóval beszédesebb, ha kulcsszereplők titkairól van szó. A Bethesdánál sosem sajnálják a pénzt jó szinkronszínészekre, így most is tiszteletét teszi néhány nagyobb név, például Rosario Dawson vagy Vincent D'Onofrio. A Corvót megszólaltató Stephen Russell zsenialitását mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a Thiefben Garretten kívül minden létező férfiszerepben feltűnik, ám ezt a stáblistáig nem is sejted (és egyébként is tessék átérezni, hogy Garrett hangja lett Corvo hangja!).

A Dishonored 2 egy kellemes folytatás, de sajnos technikai téren lett volna még mit finomítani a PC-s változat kiadása előtt.

A fülbemászó dallamokat ismét Daniel Licht szerezte, és bár grafikailag is szépült a játék, a vizualitást alapvetően még mindig a whalepunk művészeti irány viszi el a hátán. A PC-s port gyermekbetegségeitől akkor sem lehet eltekinteni, ha történetesen azon szerencsések közé tartozom, akiknél nem jelentkeztek a tünetek. Steamen valaki találóan úgy kommentálta a helyzetet, hogy „A Void engine-től kiüresedtem", a problémák gyökerét ugyanis alighanem az Arkane saját fejlesztésű motorja jelenti. A zero kill acsira pályázók dolgát a tipikus „valahol, valami hülye ügyis kinyírja magát" jelenség nehezíti meg, és egy ponton egy gamebreaking bugot is elő lehet idézni, ezt leszámítva azonban nem vészes a helyzet.

A Dishonored 2 legtöbb botlását a számos erénye mellett bocsánatossá teszik az olyan emlékezetes helyszínek, mint a porvihar-sújtotta Dust district, az őrült feltaláló mozgatható szobákból álló és halálos csapdákkal felszerelt steampunk palotája, vagy a szintén őrült újgazdag bányász otthona, ahol a múlt megváltoztatásával alakíthatjuk a jelent. Az első rész kedvelői most is megtalálják a számításukat, a hozzám hasonló elvetemült Thief rajongók pedig fellélegezhetnek, hogy kis túlzással végre méltó folytatást kaptak, mert a Dishonored 2 pont olyan játék, amilyen egy modern Thief kellene, hogy legyen.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

3.10 GHz CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 660 2 GB/ AMD Radeon HD 7970 3GB, 60 GB HDD.

Ha a Dishonoredöt élvezted, a folytatással még jobban fogsz szórakozni, hiszen az elődők erősségeire építve sikerült egy még inkább magával ragadó játékot alkotni.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

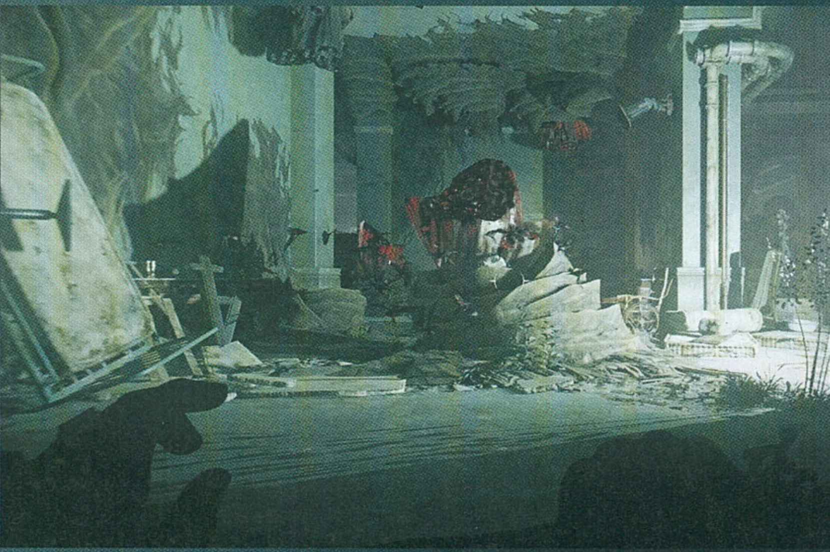
PRO

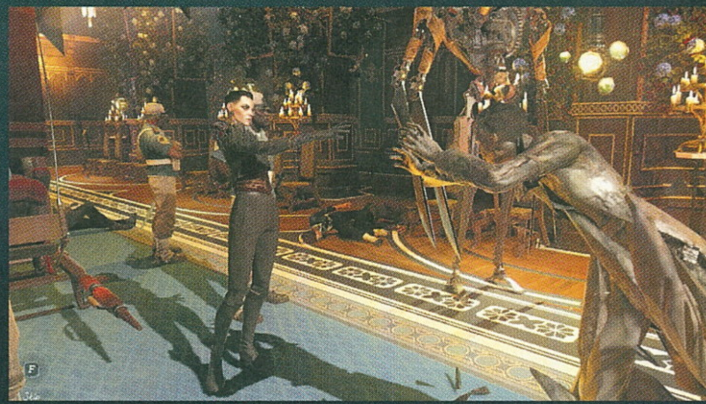
Elképesztő pályatervezés és művészeti dizájn, fantasztikus zene és szinkronhangok, részleteiben sokféleképpen alakítható történet.

KONTRA

Konfigurációtól függően változó mértékű technikai problémák, és kisebb-nagyobb bugok.

87%





KÉTSZÁZHÚSZ FELETT ELHAGYOD A VALÓSÁGOT

MR4 MOTO RACER

[IRTA BÖJTI] **Tövig nyomod a gázt, a szél csak úgy süvít körülötted, miközben a látóhatár teljesen elmosódik. Már csak egy kevés kell ahhoz, hogy a bajnoki címet megszerezd, ott vagy a célegyenesben, mikor egy riválís oldalról lök a szemből érkező kamion elé. Ez itt a Moto Racer, ahol nem bukhatsz el.**

Bár a Milestone is kacsingat az árkád motorversenyek felé, ezt kellően biztos távolságból, a félszimulátorok árnyékából teszi, amiért nem is lehet hibáztatni a csapatot – a műfaj józserivel hallottnak nyilváníthatό az utóbbi években. A jobban sikerült, de nagyon egyszerű Moto RKD Dash mellett csak a botrányos Motorcycle Club került ki a nagyközönség elé, persze visszafogott reakciókkal, ami lényegében annyit tesz, hogy a Kylotonn stúdióját senki nem gyújtotta fel, helyette a fejlesztők megkapták a WRC licencét. Na ja, a munka gyümölcse, vagy mi.

Éppen ezekből kiindulva a legjobbkor jött a hír, hogy a legendásnak számító Moto Racer-széria visszatér, mégpedig az eredeti alkotókkal, hogy a megszokott száguldozós őrület elevenedjen meg a képernyőn. Az idei gamescomon már sikerült is kipróbálnom egy kezdetlegesebb verziót (lapozd fel szeptemberi számunkat az előzetesért), ami az élmény terén a megszokott minőséget mutatta. Megszokott? Igen, mondhatni az, hiszen az ezredforduló környékén rengeteg rajongót szerzett a széria, miközben az aszfalton és a sárban egyaránt teszteltük tudásunkat, ami a vasparipák és az azokban rejlő pacipóver megszelídítését takarta. Az eltelt évek alatt (tulajdonképpen 15 esztendő repült el a harmadik epizód óta) sok minden mással ellentétben ez nem változott, így teljes nyugalommal szállhatunk a nyeregbe, hogy utána tövig nyomjuk a gázt.

ADATOK

KIADÓ
Artefacts Studios

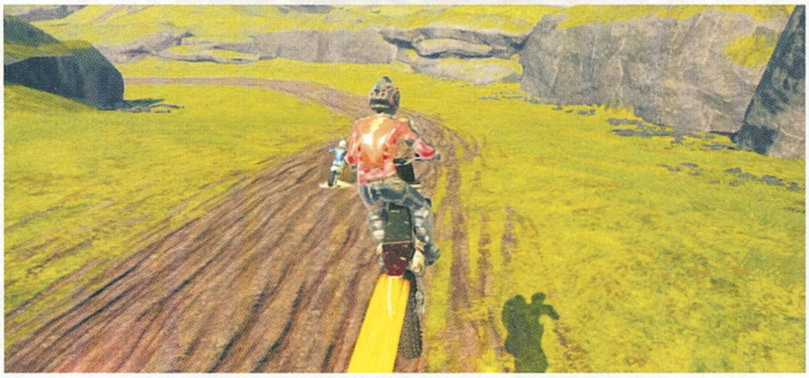
FEJLESZTŐ
Microids

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

A Moto Racer 4 2016. november 04-én jelent meg, Steamen 29,99 euróért kapható (kábé 9200 forint), PS Store-ból 11 990, Xbox Store-ból pedig 7990 forintért tölthető le.

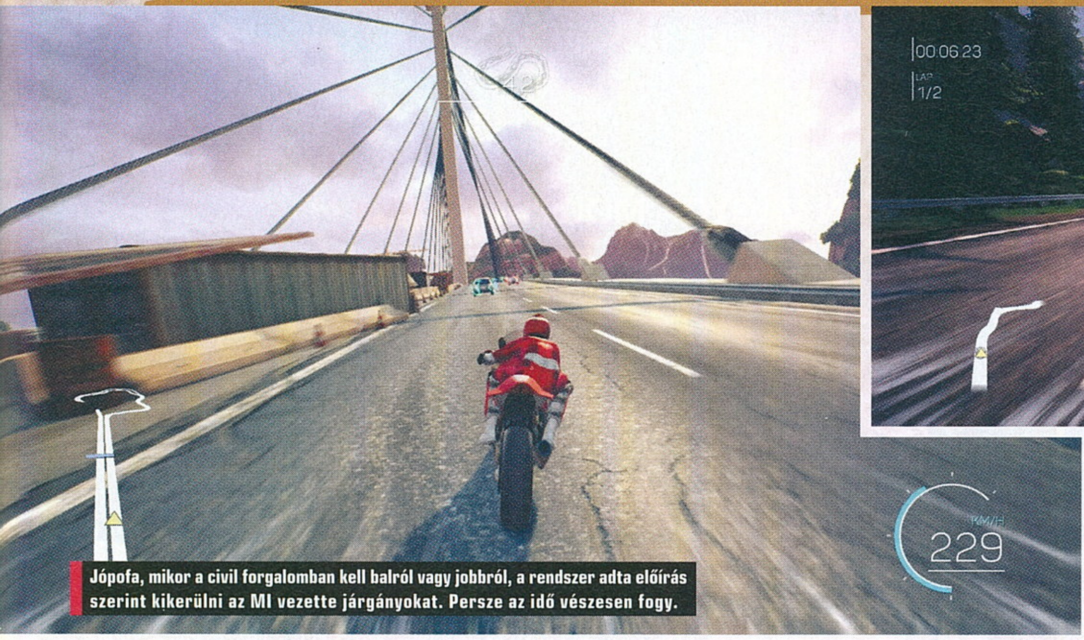


CSAK ÚGY

Komoly karriermód és sztori nem igazán van a játékban, csak egy dizájnos menü fogadja a felhasználót, ezen belül pedig ott a kampány is, ám mindenféle felvezetés és izgalmasabb cselekmény nélkül. Van néhány eltérő külsejű pilóta, akiknél a motor és a ruházat színvilágát meg lehet változtatni, de lényegében ennyi, már csak a versenyek jönnek a repertoárban. A képességfákra emlékeztető bajnokság-vonalon lévő csoportokra kattintva megnyílik egy-egy futam, több kihívásból álló kupa, egyéb elfoglaltság, ami aztán három nehézségi fokozaton teljesíthető egy-, kettő- és háromcsillagos jutalmazással. Az így elért eredmények aztán gyűlnek a játékos számláján, a bajnokság-vonalon álló csoportok pedig sorban nyílnak meg, ahogy nő a csillagok száma – az egyikhez 15, a másikhoz 19 kell, a legvégső megmérettetéshez pedig már több mint 70 szükséges. Mindez csak azért kemény meló, mert ha nem sikerül az adott futam, a legnehezebb fokozat esetében akár három piros csillagot is kaphat az ember, avagy ennyivel megy mínuszba a számlánk, ez pedig gondokat okozhat a következő szint megnyitásakor. Igen, van büntetés, szóval nemcsak gyarapodhat „fizetőeszközünk" mennyisége, hanem csökkenhet is. Egyébiránt 150 csillagot szedhetünk össze a közel hatvan versenyszám során, amik 10 különálló csoportba vannak elosztva.

A hagyományos megmérettetéseken túl van eliminálás, mikor egy bizonyos időintervallum letelte után az utolsó helyezett kiesik, van olyan mód, mikor adott ideig

A göröngyös talaj csak egy dolog a motokrossz versenyeknél, időnként bizony azt sem tudjuk majd, merre vezet tovább a darabos út.



Jópofa, mikor a civil forgalomban kell balról vagy jobbról, a rendszer adta előírás szerint kikerülni az MI vezette járgányokat. Persze az idő vészesen fogy.

kell az első helyen tanyázva száguldoznunk, na meg idő ellen is küzdhetünk. Jópofa még az is, mikor a prédának nevezett célszemélyt kell utolérnünk, persze némi hátránnyal indulva, hogy meglegyen az izgalom. Nem mintha a Moto Racer 4 amúgy nem lenne eléggé érdekfeszítő – mindenhol ugratókkal és hajtűkanyarokkal találkozhatunk, civil forgalom is halad a pályákon, ráadásul a sima nitró mellé idővel beköszönt némi extra is, avagy egy kisebb reflexjáték során tovább gyorsíthatjuk a járgányt, amivel elérhető a maximum végsebesség. Na meg közel a fénysebesség, aminél ember legyen a talpán, aki képes mindig, minden egyes kanyart bevenni és veszélyforrást elkerülni.

Sok-sok éve nem találkoztunk már a sorozattal, és bár a viszontlátás nem hozott örök emlékeket, jól szórakoztunk.

KIFOLYIK A SZEMED

Bizony, bőven van sebességérzet a Moto Racer negyedik epizódjában (különösen akkor, ha PS VR-rel is rendelkezünk), avagy alaposan kapkodhatjuk a fejünket. Pláne, hogy a rövid időn belül magától feltöltődő gyorsító beizzításán túl a pacik végsebességét is növelhetjük, vagyis inkább minden karakter esetében javíthatjuk a különböző jellemzőket (lásd extra dobozunkat). Erre a futamoknál kapott kihívások teljesítésével kapunk pontokat, továbbá minden csoport kimaxolásakor (arany szinten, avagy három csillaggal mindegyik versenynél) egy új karakterrel is gazdagodunk. Ami pedig a legfontosabb, hogy a széria ugye arról is ismert, hogy egyszerre kínál normál futamokat az aszfalton, valamint motokrossz versengést a sárban, off-road versenyeken. Így kapunk hét helyszínt, darabonként két verzióval. A sivatagi világot kiemelve az egyiknél mondjuk, értelemszerűen a főúton közlekedünk, míg a másiknál a poros földutakat és buckákat vesszük célba. Van egyébként erdő, meg hatalmas autópálya és barlang, mindegyik esetben sajátos jellemzőkkel (például repülőgépek fémtestéről ugrathatunk), és persze azt se felejtsük el, hogy motokrossznál a levegőbe repülve trükköket is végrehajthatunk, amivel a pontszámainkat növelhetjük.

A DIADAL MÉG ELMARAD

Nem mondom, szórakoztató és mókás versenyeket kínál a Moto Racer 4, ám nem olyan szintű program, ami visszahozhatja az árkád versenyek dicsfényét. Az Unreal 4-es motor csiholta látványvilág sokszor elég puritán és egyszerű (közelről szemlélve a terepet mindenképpen), ám nagyobb sebességbe kapcsolva ebből nem sokat érzékelünk, a képfrissítés pedig hála az égnek nagyjából folyamatos. Az irányítás teljesen rendben van, kézre áll, némi gyakorlással teljesen uralmunk alá hajthatjuk a vasparipákat, ez viszont kell is a győzelemhez.

A játék ugyanis bár fejlődött az évek során, részben magával hozta a múltból a zsáner sajátos negatívumait is. Ilyen például a csaló MI, ami az utolsó kör utolsó pillanatában képes kiszúrni bárkivel, lelökdösve mondjuk a játékost a pályáról, ha pedig a rendszer úgy gondolja, akkor hajlamos jóval a baleset előtti ponton újraéleszteni a sofőrt, ezzel ellehetetlenítve a helyzetét. Persze hibáznak a gépi ellenfelek is, de viszonylag ritkán, nehezebb fokozaton például muszáj egyfolytában elnyomni a precízen maximalizált gyorsítást, hibázni sem lehet, ami a civil forgalom és a néhol fifikás pályadizájn miatt nem egyszerű feladat. No meg az sem tesz jót a programnak, hogy a 14 pálya nem túl sok, ennek a kétszerese is simán elfért volna a felhozatalban, bár javítaná a helyzetet és megítélést az alacsonyabb árfekvés – ha nem lenne több verzió is elérhető. Mert bizony van szezonbérlet (új karakterekre, sőt új játékmódra is), az így kiegészült Deluxe kiadás pedig máris nem 30, hanem 50 euró, ami egy AAA-játék ára.

Mindent összevetve azonban így is el lehet szórakozni a Moto Racer 4-gyel, ami egy jó kis árkád motorozás, amivel legalább tíz órán át el lehet ütni az időt. Nem váltja meg a világot, de legalább működik, hangulatos, van benne kihívás, szóval a zsáner szerelmesei örülhetnek, mert jelenleg nincs nagy választék a műfajban.

CSÚCSRA JÁRATVA

Mint ahogy általában, a karaktereknél (ezek közül bármikor válthatunk) egy kicsit elidőzhetünk a motorok tuningolásával is, ami elég lényeges, ha minden futamot aranyra szeretnénk teljesíteni. Amennyiben a célunk az, hogy teljesen feljavítsunk egy járgányt, a versenyeknél figyeljük az opcionálisan teljesíthető pontszámokat, amiket a vezetési stílussal és a trükközéssel érhetünk el, ha pedig ez megvan, pontot kapunk a tuninghoz. Innentől pedig már csak azt kell eldönteni, hogy mondjuk a kezelhetőségre vagy a végsebességre gyúrjunk rá a rendelkezésre álló kategóriákon belül – ám érdemes felkészülni, hogy a győzelemhez előbb-utóbb mindent a max. értékekre kell felhúzni.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6550 2,3 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis VGA, 12 GB hely.

Tizenöt év sok idő, ám a Moto Racer-sorozat nagyobb bukások nélkül tért vissza az árkád versenyek göröngyös útjára, aminek sokan teljes szívből örülhetnek.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

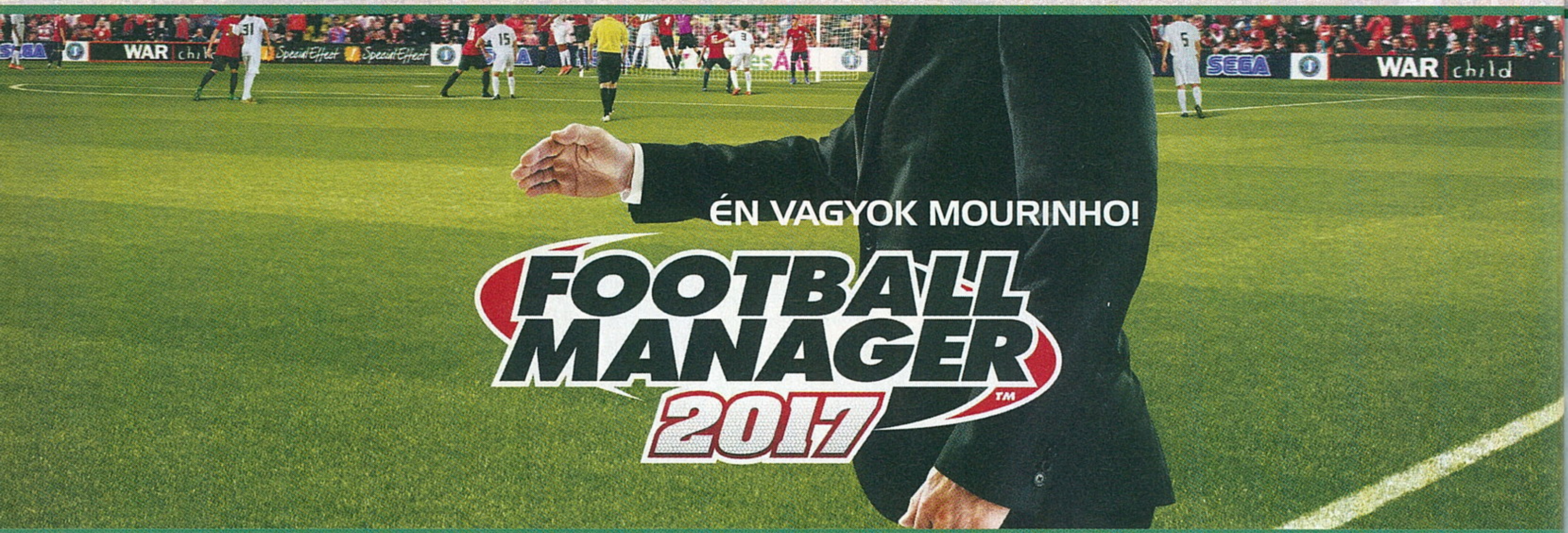
PRO

Osztott képernyős mód, remek sebességérzet, folyamatos száguldozás, jó pályakialakítás, van benne kihívás.

KONTRA

Felesleges és drága season pass, funkcionális zenék, csaló MI, lehetne több pálya.

70%



ÉN VAGYOK MOURINHO!

FOOTBALL MANAGER 2017

[ÍRTA GEBBBE] **A FOOTBALL MANAGER-SOROZAT TESZTELÉSE LASSAN OLYAN LESZ, MINT AZ IDÉTLEN IDŐKIG. MINDEN ALKALOMMAL REMÉNYKEDÜNK VALAMI ÚJBAN, AHOGY AZT TIKA IS TETTE TAVALYI CIKKÉBEN, AZTÁN ELNÉZŐEN ELFOGADJUK AZT, AMI VAN. TALÁN IGAZ A MONDÁS, HOGY „TÜRELEM, TORNATEREM".**

Hogy miért is vagyunk toleránsak szinte minden esetben? Remélem, tudok majd választ adni erre, de az érveimnek kis túlzással élve egy AAA-s árcimkét viselő adatbázis frissítést kell majd vonzó köntösben feltüntetniük. Ennek oka az, hogy ha a SI és a Sega közös projektjét, a Football Managert emlegetjük, még mindig a műfaj királyáról beszélünk. Elképesztő részletességig folyhatunk bele egy focicsapat mindennapi életébe, átvehetjük az irányítást szinte minden felett, ami fontos a siker és az eredmények érdekében. Ez az a játék, amely tökéletesen alkalmas arra, hogy másodállásunkká (rosszabb esetben főállásunkká) váljon, kiszakítson minket a szociális kapcsolatainkból és megszűnjünk létezni mindenki számára. A menedzserkedés az az életforma, amely teljes embert kíván. Na jó, inkább tíz teljes embert.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

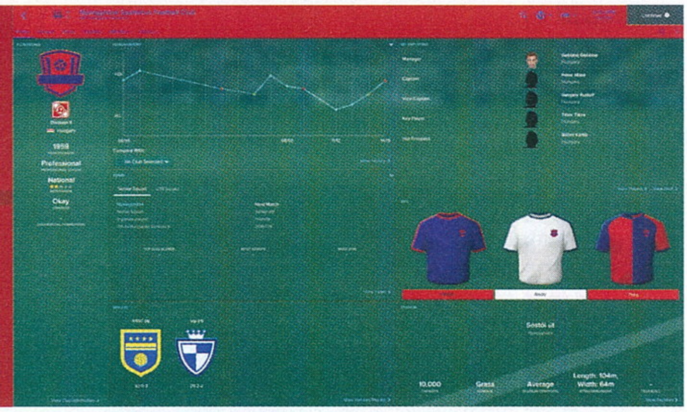
FEJLESZTŐ **SI**

MŰFAJ **sport, menedzser**

MULTI **van**

INFO

A Football Manager 2017 2016. november 4-én jelent meg. Ára Steamen 54,99 euró (kb. 17 000 HUF), dobozosan kb. 12 000 Ft-ért vehetjük meg.



A VILÁG FUTBALLJA

Az én történetem a Nyíregyháza Spartacus FC háza tájára kalauzolja el a kedves olvasót. A választás nem esett nehezemre, hiszen szülővárosom csapatáról lévén szó, nem volt kérdés hol vállalok munkát. Mindenekelőtt a karaktergeneráláson kellett átesnem, aminek idén sincsen több értelme, mint tavaly, gyakorlatilag csak kozmetikai értéke van. A módszer igencsak kezdetleges, a háromdimenziós arcgenerálás esetemben pedig egy ritka ronda torzszülöttet varázsolt a képernyőre, pedig az arcalkotáshoz kiválasztott fénykép egy igen sármos fiatalembert ábrázolt! Hogy izgalmasabb legyen a felhozatal, a Steam Műhelynek köszönhetően máris levadásztam a hazai harmadvonal csapatait tartalmazó adatbázis kiegészítést is, hogy minél színesebb legyen a magyar játékos felhozatal, és persze a Magyar Kupa eseményei se csak az első- és másodosztály gárdáiból tevődjenek össze.

A program egyébként alapból gazdag adatbázissal rendelkezik. Több mint 2500 valós klub áll rendelkezésünkre, 500 000-nél is több játékossal, a legapróbb részletekig korrekt karriertörténetekkel és csapatismertetőkkel, hogy nekünk a legjobb döntéseket sikerüljön meghoznunk egy-egy fontos kérdést illetően. Tehát ott tartottunk, hogy a szívem hazahúzott, megpályáztam a Szpari menedzseri pozícióját. Ekkor kapjuk meg azt az ablakot, ahol bejelölhetjük, hogy milyen dolgokat szeretnénk kordában tartani, és hogy mik azok, amelyekért kevesebb felelősséget akarunk vállalni. Feladatunkat ily módon is tudjuk nehezíteni vagy könnyíteni, de például egy kisebb költségvetéssel rendelkező klub is megfelelő kihívást biztosíthat. Nagyon ajánlom mindenkinek, hogy először ne akarjon mindenbe fejest ugrani, hagyjunk csak munkát az asszisztenseinknek és a stáb többi tagjának is!

ÁTLÁTNI A KÁOSZT

Ajánlatos túlesni a kötelező körökön, amikor megérkezünk a csapatunkhoz, tehát tartsunk mindenkivel meetinget, akivel csak lehetőségünk van, ne utasítsunk vissza kérdéseket az első sajtótájékoztatókon, és persze mutatkozzunk be a keret tagjainak egy nem túl elrugaszkodott beszéddel. A menürendszer ahhoz képest, hogy mennyi mindent tartalmaz, egészen áttekinthető, valamint a sorozattól

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÉGY KÖVETKEZETES!

A cikkben szó van az edzői stílus helyes megválasztásáról. A lényeg az, hogy a kiválasztott vezetői mentalitásnak ne mondjunk ellent. Ideges szónoklatok helyett például motiváló hangnemet érdemes megütni mind az öltözőben, mind a pálya mellett. Arra is ügyeljünk, hogy ne ígérjünk meg olyat a vezetőségnek, amit aztán garantáltan nem tudunk teljesíteni, mert könnyen az utcán találhatjuk magunkat.

A, B ÉS C TERV

A játék elején megkapjuk a kérdést, hogy melyik a kedvenc taktikánk. Az itt kiválasztottakat azonban nem elég ennyiben hagyni, hanem apró részleteiben meg kell határozni azokat a területeket, amelyeket meg kívánunk játszani éles meccshelyzetben. Érdemes 2-3 felállást gyakoroltatni az edzéseken, mert éles helyzetben mindig megköveteli a változtatást egy-egy váratlan sérülés vagy a rossz lapjárás.

LÉGY RÉSEN!

Ajánlatos folyamatosan figyelni egy adott mérkőzést, mert a kevésbé intelligens, összeszokatlan csapat nem képes önerőből fordítani egy kilátástalan helyzeten. Érdemes megszívlelni a másodedző hirtelen felbukkanó ötleteit is, mert ő valószínűleg jobban érzékeli azt, ha egy bizonyos játékos nem hozza a formáját. A make changes gomb azonnali változtatást fog eszközölni a hibásnak vélt hadrendünkben.

A gyönyörű védés után Józsika, az ellen ultrák hangadója biztosan megmondja majd a magáét a közösségi hálón, de ugye a negatív reklám is reklám.

megszokott weboldalszerű vezérlésnek köszönhetően gyorsan ugrálhatunk a korábban használt menüpontok között.

A sokakat elrettentő probléma az szokott lenni, hogy gyors és azonnali eredményeket várnak a játéktól. Sajnos el kell, hogy keserítsek mindenkit, itt munka nélkül nem fogunk érvényesülni, a meccs közben meg már késő váltogatni a taktikákat, ha nincsenek kellően betanulva a tréningeken. Itt fogalmazódik meg tehát az egyik elsőszámú aranyszabály: kontrollálnunk kell az edzésmunkát, legalább csapatszinten, ha már egyenként nem is állunk le mindenkivel kommunikálni. A kulcsjátékosokkal azért persze érdemes ezt is megtenni, főleg amikor a Create a Club módot is, ahol teljesen átvariálhatunk egy csapatot a saját szánk ízére, akár még játékost is hozhatunk létre a semmiből.

És hogy mi a helyzet a nagy újításokkal? Hát, gyakorlatilag egy ujjamon meg tudom számolni azokat a fejlesztéseket, amik tényleg érdekesek lettek. Ez az egy ráadásul pénzbe kerül, körülbelül 5 euróba (2000 Ft), ami szerintem nagyon nagy hiba. Ha már nem nagyon mutatkozik meg az újító szándék, akkor erre tényleg nem értem, mi szükség volt. Na de rántsuk le róla a leplet: egy olyan szerkesztő bővítményről van szó, amely a megszokottól eltérően valós időben

A SZIMULÁCIÓ MINŐSÉGE ESZMÉLETLEN, DE SAJNOS AZ ÁR IS ELKÉPESZTŐ, ÚJDONSÁG PEDIG ALIG AKAD.

cserekként küldünk valakit a pályára. Mivel sok választható edzői stílus van a játékban, ehhez a fajta mentalitáshoz ajánlott a motivátorság javára elosztani a karakterpontokat. Ha a szimpla pedagógusi gondolkodás nem passzol hozzánk, és túl profinak érezzük már magunkat, akkor választhatjuk enged beleturkálni a játék minden pici szegletébe. Elégedetlen vagy esetleg a csatárod botlábával? Szeretnéd, ha kevesebb fizetést is örömmel fogadna? Akkor csak nyúlj szépen bele a megfelelő mezőbe. Mondhatjuk fizetős csalásnak is, de természetesen ez nem lenne helyes.

ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

GÉPIGÉNY

Intel Core vagy AMD Athlon 2,2 GHz + CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8600M GT vagy AMD Radeon HD 2400 VGA, 3 GB HDD.

A megszokott ultra részletes menedzserszimuláció, de most nem sikerült mindent jól eltalálni.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO

Rengeteg csapat és játékos, részletesen állítható nehézségi fokozatok és a nagy adatmennyiség ellenére is gyors betöltés.

KONTRA

Elképesztően magas ár, kevés igazán ütős újítás és a játék lényegétől elrugaszkodó funkciók erőltetése.

83%

A MÉDIA EREJE

Nagyon divatos mostanában különböző közösségi médiákat megformálni a játékokban, így Facebook- vagy Twitter-utánzatokon követhetjük végig a számunkra érdekes eseményeket, embereket. Elég csak a FIFA 17 háza tájára átmenni, a sztorimódként működő Journey egyik fő hangulateleme is egy ilyen funkció. Nincs ez másképpen a FM 2017-ben sem, előttünk zajlanak az átigazolási pletykák, nem maradunk le egy fontos meccseredményről sem, ha „bekövetjük" kedvenc játékosunkat vagy klubunkat. Az üzenetek kezelése is sokkal kellemesebb, nagyon részletes tájékoztatásokat kapunk a stábtagoktól, külön megjelölve azokat a leveleket, amelyekre mindenképpen valamilyen döntéssel kell reagálnunk. Sokszor csak tájékoztatnak minket olyan döntésekről, amelyeket nem nekünk kell meghoznunk, de ha esetleg szavunk lenne ellenük, akkor nyugodtan megtehetjük. Ilyen például, amikor, mondjuk, extra tanfolyamokra szeretnénk beíratni kollégáinkat, hogy minél inkább minőségi munkát tudjanak végezni. Ez persze nekem a legtöbbször anyagi akadályokba ütközött.

TÁRCÁKAT KINYITNI!

A játéknak annyi aspektusa van, hogy lehetetlen lenne kivesézni mindet. Sajnos tény, hogy a Steamen rendkívül negatív a fogadtatása, amit nem is csodálok. Majdnem 16 000 forintot kérnek el érte, mely összeg már nem csak itthon mondható borsosnak. Mindezt különösebben nem tapasztalható újításokért cserébe elkérni erős túlzás, nem beszélve arról, hogy a fejlesztettnek mondott mérkőzésmotor nagyon durva védelmi hibákra képes. Jövőre lesz mit kompenzálni.

KERÜLD A MEGSZOKÁST!

Saját magamból kiindulva hajlamos vagyok arra, ha egy általam jónak ítélt csapatot összehozok, akkor nagyon vonakodva vagyok hajlandó változtatni rajta. Először is ez a mellőzötteket elég hátrányosan fogja érinteni, hiszen kiesnek a meccsrutinból, és panaszkodni is fognak. Másodsorban az aktív keret fáradtsága előbb-utóbb oly mértéket ölt, hogy a hirtelen cserék nem lesznek hatékonyak.

MUTASD MAGAD!

A közösségi média felületnek köszönhetően látványos hatása van annak is, ha úgy döntünk, hogy megnézünk egy másik mérkőzést a lelátón. A sajtó azonnal megkezdi a spekulálást, hogy vajon játékosra vadászunk-e. A közönség megítélését pozitívan befolyásolják az ilyen történések. Az én esetemben egy Real Madrid meccs mondjuk nem volna szerencsés, mivel egy játékosuk többet ér, mint az egész csapatom.

STEAM MŰHELY

Ha még több ligára vágysz, akkor ajánlom FloddyJump felhasználó megosztott tartalmait. Többek között ő az, aki a magyar harmadosztályt is megosztotta, korrekt logókkal és adatokkal megtűzdelve, és nem mellesleg az olasz FM közösség egyik oszlopos tagja is egyben. Ha nem akartok válogatni, a kisebb bajnokságok adatbázisai egy nagy csomagban is elérhetőek a football-manager.it oldal letöltései között.

BIZTONSÁGI MENTÉS

A Dokumentumokban található Sports Interactive mappa tartalmaz mindent, amit a játék mentések és adatbázisbeli változtatások címén tárol. A Steam adatlapja szerint van felhőtámogatás a programhoz, de a gyakorlatban ezt nem igazán láttam megvalósulni. Ezt a mappát tehát egy biztos helyre duplikáljuk, mert kellemetlen lesz mindent újrakezdeni, ha esetleg újra kell élesztenünk a számítógépünket.

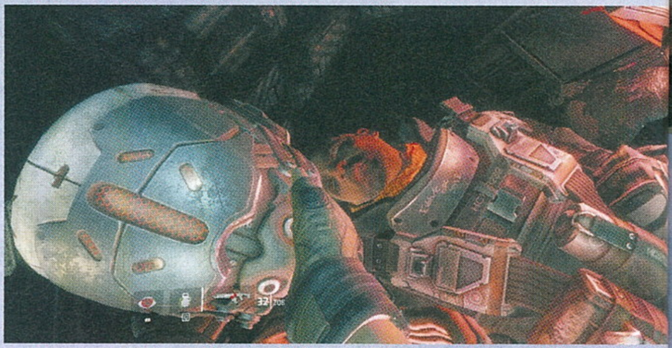
SS TITANIC

TITANFALL 2

[ÍRTA WILSON] Hat évvel az Activisionből való kiválása után a Respawn Entertainment végre befejezte második játékát, megpróbálva egy új, izgalmas színfoltot képviselni a totálisan túlzsúfolt multiplayer shooter kategóriában, irtózatos szembeszélben.

Mikor a Respawn Entertainment magját adó egykori Infinity Ward 2010-ben látványosan, hihetetlen hangzavar és médiafigyelem közepette szétesett, még a Call of Duty-sorozat uralta a multiplayer játékok egyre zajosabb műfaját. Minden más, például a minőség terén hatalmas lépésekkel fejlődő Battlefield is csak utána kulloghatott. A játékfejlesztés viszont rettentő költséges, hosszú és nagyon lassú folyamat, ami nem viseli túl jól a változásokat. Főleg, ha a vitorlájából kifogják a szelet: a Titanfallt nemcsak a másodpercig sem volt kérdéses persze, hogy a nem túl acélos kezdetet folytatás fogja követni. Csak az volt a kérdés, hogy mikor és hogyan: a válasz pedig megérkezett, egyenesen az égből, pont, mint ahogy a titánok szoktak.

A nagy bumm azonban elmaradt, a Titanfall 2 ugyanis az időzítés áldozatául esett, hiszen valami érthetetlen, megmagyarázhatatlan okból kifolyólag azon az október 28-án jelent meg, ami kereken egy héttel követte a Battlefield 1-et, egy héttel pedig beelőzte mento-



Ennél rosszabbul időzített megjelenést nagyon régen láttunk, reméljük, kiheveri a Titanfall 2.

Call of Duty újhullámos részeire jellemző hirtelen népszerűségvesztés jellemezte, de a mára sztenderd elemmé vált szezonbérlet, a kiadó által túlszabályozott tartalom, és egy, a grindelésre kihegyezett fejlődés is. Így a hatalmas harci gépeket, a Call of Duty fejlesztőit, és egy látszólag tökéletesre csiszolt multiplayer-vázat felmutató Titanfall csak papíron volt briliáns: a megjelenése után legalább olyan gyorsan tűnt el, mint mikor a bejelentésekor felcsaptak körülötte a rajongás lángjai. Az Electronic Artsszal és egy veterán csapattal a háta mögött egy rát, a Call of Dutyt. Hogy miért kellett az amúgy is zsúfolt őszbe egy kiadónak két játékot is betolnia egyazon műfajban, az egy olyan anomália, amire jelenleg nincs igazi, őszinte magyarázat. Az viszont biztos, hogy a Titanfall 2 ennél sokkal jobb sorsot érdemel.

BAL SORS AKIT (NEM) RÉGEN TÉP

És nemcsak a játék, de a főhőse is, hiszen elődjével ellentétben a Titanfall 2 már nem kizárólag multiplayerre kihegyezett élményzuhatag, hanem egy olyan komplett csomag, amelyhez a kampány szériatartozékként érkezik, és vele együtt az a Jack Cooper, aki tökéletesen megtestesíti a „jó ember, jó időben, jó helyen" archetípust, annak ellenére, hogy teljesen másra vállalkozott. Jack ugyanis egy még kiképzés alatt álló, ambiciózus katona, akiből úgy válik egy titán tulajdonosa, hogy a galaxis rosszfiúi, a kolonizált naprendszerek egy jelentős részét uraló IMC alaposan megsorozza mind az őt szállító hajót, mint az onnét lezuhanó bakák ezreit, egy jó előre felépített, megtervezett küldetésből egy kaotikus mészárszéket faragva, ahogy azt szokás.

Jack persze túléli a támadást és a nagyon kellemetlen landolást, és rövid időn belül hozzájut egy BT-7274, azaz BT néven futó titánhoz, aki legalább annyira kiszámítható, mint Jack, csak ő nem a vicces, laza főhős karakterét hozza, hanem az érzelmekkel nem rendelkező, de azért egyre inkább emberien viselkedő gépét. Idővel társ és talán barát is lesz belőle, aki kiment a legkényesebb és legveszélyesebb helyzetekből, és olyan áldozatokra hajlandó, amikre talán még Jack sem lenne képes. A páros nagyon jól működik együtt, bár kapcsolatuk sosem teljesedik ki igazán az 5-6 órás sztori alatt.

FELPUMPÁLT ROBOTZSARU

Ez azonban nem mondható el magáról a kampányról, amely fokozatosan, fejezetről fejezetre kínál egyre mélyebb, szövevényesebb pályákat. A duó kezdetben a Typhoon bolygó egy sziklás, erdős vidékén irtja az IMC sorait, ezt később

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Respawn Enterainment

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

A Titanfall 2 október 28-án jelent meg PC-re, PS4-re és Xbox One-ra. Szezonbérlet nem készült hozzá, a jövőbeni új multiplayer pályák ingyen érkeznek.

Eltelt három év, és lám, ismét titánok hullanak az égből. Ezek azonban már nem megállíthatatlanok: sebezhető, legyűrhető, de veszedelmes masinák.

„Gyerünk, fiúk, irány a bolt, különben elkapkodják előlünk az összes Battlefield 1-et!”

gyártelepekre, katonai bázisokra, és hasonlóan barátságos helyszínekre cseréli, követve azt, amihez egy katona a legjobban ért: a parancsot. A parancs pedig azt követeli meg, hogy rájöjjenek, az IMC miért is védi ennyire a bolygót, és mit rejteget a köpönyege alatt, ami esetlegesen az egész emberiség jövőjére kihatással lehet.

Lőjük le a poént: semmi jót, de legalább látványosat – a Titanfall 2 ugyan nem annyira gyönyörű, mint a műfajt jelenleg abszolút domináló Battlefield 1, viszont annál lényegesen kötetlenebb, szabadabb, és ami a legfontosabb, kreatívabb. Jack kezdetben ugyanis nem csinál túl sok mindent a lövöldözésen kívül, ám ahogy halad előre a történet, úgy bővül az arzenálja. Ez jelen esetben azonban nemcsak a fegyvereire vonatkozik, de a mozgáskultúrájára is.

Az első Titanfall játékmenetének két meghatározó alappillére volt: a címadó titánok és az akkor nagy népszerűségnek örvendő parkour, azaz a folyamatos mozgás, akár függőleges felületeken is. Ez itt sem változott, inkább csak mélyebb és lényegesen gazdagabb lett. A kampány során elképesztően sokszor kell akrobatikázni, falakról elrugaszkodni, azokon végigfutni, hatalmas mélységek fölött pattogni, és ezt később még fegyver- és tárgyhasználattal is kombinálni. Nem túlzás azt állítani, hogy talán még a Mirror's Edge-nél is jobban működik ez az egész, de ami vitathatatlan, az az, hogy sokkal természetesebb annál – egy másodpercig sem érezni úgy, hogy az ember bele lenne kényszerítve, egyszerűen csak tényleg ez a leghatékonyabb és a legtermészetesebb módja a továbbhaladásnak.

Feltéve persze, amikor épp nem BT-t, és valamelyik variánsát kell irányítani, a történet során ugyanis időről időre felbukkan egy teljesen új titánkaszt, amely új fegyverrel és új különleges képességgel érkezik. Ez lehet rakétavető, shotgun vagy akár egyfajta lézerfegyver is – értelemszerűen minél hatalmasabb a célszerszám, BT annál lassabb, de vannak olyan szituációk, amikor pont ez kell. Például a boss-harcok során. Ezekből meglepően sok van, ilyenkor nevesített ellenfeleket, az IMC zsoldosait kell kardélre hányni, az összecsapások azonban nem valami ütősek. Könnyűek, nem igényelnek különösebb taktikázást (maximum okos fedezékhasználatot), és igazából csak az a céljuk, hogy élőben is reprezentálják a különféle titánokat.

Az egyediségre való törekvés igazából a sztorimód közepén csúcsosodik ki, egy olyan misszióval, ami egy önálló játékot is megérdemelne (bár páran már megcsinálták a múltban), de ennek ellenére a Titanfall 2 sztorija nem az a felejthetetlen, maradandó élmény, amelynek jeleneteiről évek múlva is kellemes emlékeket ápolnánk. Élvezetes, szórakoztató, és végre megadja azt ennek a kifejezetten érdekes univerzumnak, ami kijárt. De nem ez az, amiért a Titanfall 2-t a kosarunkba rakjuk...

TITÁNKERINGŐ

Hiszen hiába a kampány, a Titanfall 2 célja egyértelműen az, hogy tökéletesítse azt a multiplayert, amelyre elődje teljes egészében építkezett, és amit nem tudott abban a formában, és egy olyan közönségnek tálalni, mint amit szeretett és persze megérdemelt volna. Az okokat tudjuk: a feleslegesen ráerőltetett szezonbérlet, a mélység és így a hosszú távú vonzerő hiánya, az átgondolatlan, egyáltalán nem kiegyensúlyozott kártyarendszer, a borzalmasan üres fejlődési modell, az érthetetlenül kevés játékmód, és az egyedi, illetve a privát

Jack Cooper nem erre vállalkozott, mezei bakaként a telepesek életmódját szerette volna védelmezni, erre tessék, igazi sztár, titánpilóta lett belőle.

HÁLÓZATBA KÖTVE

A Titanfall 2-ben klánok helyett úgynevezett Hálózatok vannak, melyekhez szabadon lehet csatlakozni. Miért éri meg? Mert mindegyikhez tartozik egy, a hálózat alapítója által beállítható „Boldog Óra", azaz a napnak egy meghatározott ideje, amikor extra mennyiségű XP szerezhető, persze csak korlátozott mennyiségben. A hálózatokhoz saját üzenőfal is tartozik, így adva alapot egy igazi, összetartó közösség létrejöttéhez.

meccsek lehetőségének szinte teljes tiltása miatt a Titanfall sikerének és népszerűségének csúcsát a béta alatt elérte, és onnan már csak lefelé bukdácsolt. Ha erre a felsorolásra listaként tekintünk, és pontról pontra összevetjük a Titanfall 2-vel, akkor láthatjuk, hogy minden megváltozott – annak ellenére is, hogy a folytatás alapvetően teljesen olyan, mint az elődje, csak épp sokkal-sokkal kidolgozottabb, változatosabb, és persze tartalmasabb.

Ott vannak kezdésnek a játékmódok: a Titanfall 2-ben jelenleg több mint féltucat található, és ha ez a jövőben nem bővülne (bár fog), még akkor is boldogok lehetünk. A középpontban most is az elődben debütált Attrition áll, melyben két, egyenként hatfős csapat küzd a legtöbb pontért (legfeljebb egyébként 16-an játszhatnak a programmal). Ezt a mesterséges intelligencia által irányított, kizárólag ágyútöltelékként használt katonák és automatizált gépek armadájának leölésével is meg lehet szerezni, de közben persze az opponensek levágása hozza a legtöbbet a konyhára. Egyértelműen ez a Titanfall 2 fókusza, a csatatereken ilyenkor vannak a legtöbben (az MI vezérelt egységek miatt),

A Titanfall hibáit listaszerűen javították a fejlesztők, az eredmény egy sokkal tartósabb, igényesebb játék lett.

mindig itt a legintenzívebbek és a legnagyobbak a tűzharcok – még úgy is, hogy természetesen rengeteg olyan meccs van, ahol sokan teljesen ignorálják a feladatot, és deathmatchként kezelik az egészet. Na de mi mást is lehetne várni egy online játéktól, mint anarchiát?

Ennél pár fokkal már összeszedettebb a nagy újdonság, a Bounty Hunt, amely igazából az Attrition újrakevert módja. Itt is pontokat kell szerezni amihez AI-egységeket kell lelőni, csak nem mindegy, hogy épp melyiket – innen a címadó vérdíj. A csavar az egészben az, hogy a pontok itt pénzt jelentenek, amit aztán a meghatározott időközönként megnyíló „bankokban", a pályák dedikált részein kell leadni, pár másodperces várakozási idő alatt. Ha eközben valaki megöl, a pénzünk fele az illetőnél landol, ezért mindig nagyon kell vigyázni, és nem ajánlott dugig tömött pénztárcával mászkálni, mert az semmiképp sem szolgálja a csapat érdekeit. A campelés itt a leghangsúlyosabb, a legtöbben csak a prédákat várják a bankoknál, kirabolva a gyanútlan, vagy inkább figyelmetlen delikvenseket.

A „maradék" ennél már kevésbé formabontóbb. Itt is van területfoglalás (csakhogy az Amped Hardpointnak hívott változata busásan jutalmazza, ha a csapat aktívan védi a pontokat), Deathmatch, kizárólag gyalogos vagy csakis titánokat használó üzemmód, van Capture the Flag, illetve vannak gyűjteményes játéklisták is, melyek pályáról pályára váltogatják a módokat. Az extrát a Coliseum képviseli, amely lényegében egy fizetős, csak jegyvásárlás (játékbeli valutával kipengetett, tehát nem mikrotranzakciós – bár néha kapunk „ajándékba" is) útján elérhető aréna, ahol egy feneketlen mélység közepén lévő platformon, 1v1 felállásban lehet párbajozni, „egy kör, egy élet" alapon – hogy megéri-e ezért áldozni az amúgy csak nehezen megszerezhető pénzből, azt mindenki döntse el maga.

A játék legfontosabb szereplői ezúttal is a titánok, a velük vívott küzdelmek mind szólóban, mint multiban hatalmas adrenalinbombát jelentenek.

HATAN, MINT A TITÁNOK

A Titanfall 2-ben már nem csupán három, egymástól nem túlságosan eltérő, hanem hat, teljesen máshogy festő és máshogy működő titán között lehet választani. Ezek lennének azok:

NORTHSTAR

Northstar igazi mesterlövész, biztos távolságról, a frontvonal mögül próbálja osztani a halált. Hatalmasat tud sebezni, viszont villámgyorsan elpusztítható, így egyedül szinte esélye sincs felvenni a harcot akár egyetlen riválissal szemben sem. Képes rövid ideig lebegni és rakétaesőt zúdítani célpontjára, de le tud rakni pár halálos fenyegetést jelentő, nehezen kiszúrható aknát is, melyek a közelükbe kerülő titánokra azonnal rárobbannak.

SCORCH

Scorch a tűz, egész pontosan a termit erejében hisz: elsődleges fegyvere egy olyan termitvető, melynek lövedéke több másodpercen át mar mindent, amihez csak hozzáér. Tulajdonképpen védekezéskor is támad, képes tűzfalat kilövellni, robbanótöltetet eregetni, a becsapódó lövedékeket pedig pár másodpercen át szó szerint meg tudja olvasztani, így azok nem eszik meg páncélját. Távolra nem túl hatékony, így a siker és a túlélés érdekében a fronton kell harcolnia.

RONIN

Ahogy a neve is sugallja, Ronin egy modern szamuráj, annak ellenére, hogy alapfegyvere egy olyan shotgun, melynek lövedékei visszapattannak a falról. Képes hatalmasat dashselni, ezzel iszkolva el a rizikósabb szituációk elől, valamint kardot tud ragadni, mellyel hatalmasakat sebző vágásokat tud bevinni a pár centire lévő riválisának. Különleges képessége egy olyan, földre bevitt csapás, amely lesokkolja a közelben lévőket.

ION

Ion egy igazi bestia, elsődleges fegyverével rögtön háromszor is tüzel, így ha szűk, zárt helyen kipécéz magának valakit, annak túlélési esélyei nehezen mérhetőek. Feltölthető, és így többet sebző lézerfegyverével időnként távolra is be tud vinni egy hatalmas csapást. Energiapajzsával rövid ideig fel tudja fogni, és vissza tudja küldeni a felé kilőtt lövedékeket, képes mozgásérzékelős robbanótölteteket ledobni, és ultraerős lézertámadást indítani.

LEGION

Legion szinte megállíthatatlan. Lassan beinduló, aztán folyamatosan pörgő minigunjával közelre és távolra is osztja a halált. Képes az ellenfelét viszszalökő különleges lövés leadására, fegyverét át tudja állítani rövid vagy hosszú távú üzemmódra, minigunja köré pajzsot húzhat, így támadás közben is védekezve, legerősebb képességével pedig gépfegyvere automatikusan befogja a célokat, így csak lenyomva kell tartani a ravaszt.

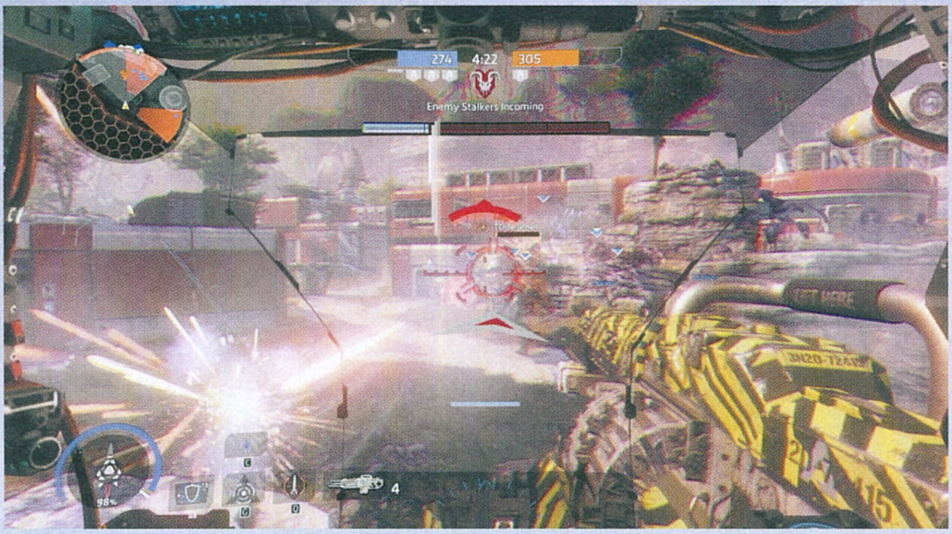
TONE

A meglepően áramvonalas fejszerkezettel rendelkező Tone igazi svájci bicska, mind a támadásban, mind a védekezésben erős. 40 mm-es, shotgunra emlékeztető ágyújával robbanótölteteket szór, egy titánt hosszú ideig a célkeresztjébe fogva célkövető rakétákat indíthat útjára, kilőhet egy szonárt, amely mutatja a közelben állók helyzetét, felhúzhat egy energiapajzsot, amelyen saját töltényei gond nélkül áthaladnak, ultimate támadásával pedig valóságos rakétafelhőt szabadíthat el.

Az összes sci-fiben ilyen ipartelepszerű rondaságokért folyik a küzdelem, mint ez a planéta is. Most komolyan, nincs szebb az űrben, vagy mi van?

El lehet ugyanis azt költeni ezer és ezer más dologra, és ez a Titanfall 2 egyik nagy újítása. Itt már nincsenek kártyák, mint az elődben, amelyek ugyan tényleg egyediséget kölcsönöztek a karaktereknek, viszont egyáltalán nem voltak kiegyensúlyozva, és egy jó kombináció szinte behozhatatlan előnyben részesítette a játékost. A rendszert minden meccsen használható, de időkorlátos, kézzel aktiválható képességek váltották ki, amiket itt boostoknak hívnak. Ezeket a karakterfalon lehet beállítani, újabbak komoly szintlépésekkor nyílnak meg, de természetesen a virtuális valutával idő előtt is megnyithatók. Nem is adnak drasztikusan nagy előnyt: van, amelyik csak a fegyverek sebzését növeli meg, egy másik automatizált, az áldozatot maga megkereső, majd ott felrobbanó kis robotokat, vagy épp a hírhedt Smart Pistolt aktiválja. A boostok tényleg hasznosak, de nem határozzák meg a meccseket, és ami a legfontosabb, nem borítják fel az egyensúlyt.

Ennél lényegesen nagyobb és fontosabb az, amit a Respawn a titánokkal művelt. A címadó gépezetek az első epizódban hihetetlen erővel bírtak, a kasznikat nagyon nehéz volt kivonni a forgalomból, mind a rivális titánokra, mind a gyalogos katonákra komoly veszélyt jelentettek, és energiapajzsuk miatt néha kínkeserves szenvedés volt az elpusztításuk. Nos, ez a pajzs nincs többé: minden, a titán testét, fegyverét érintő találat permanens sebzést visz be, amit lényegében lehetetlen orvosolni, így a titán már nem egy megállíthatatlan masina, hanem egy erős, szilárd, mégis nagyon könnyen elpusztítható váz, amibe alkalmanként bele lehet pattanni, és onnan osztani a halált. Ráadásul nem csak a golyókat kapják be sokkal könnyebben a gépek, de a rivális általi rodeózás, azaz az ellenséges titánokra gyalogos katonaként való felmászás sem annyira életveszélyes. Most ugyanis nincs lehetőség a kinyitott energiacella ripityára lövésére, és így a titán elpusztítására: rodeózáskor szimplán ki lehet kapni az energiacella egy részét, és el lehet iszkolni vele, azt vagy a saját, vagy egy csapattárs titánjába pakolva biztosítva neki némi gyógyítást. Természetesen védekezni a meglovaglás ellen most is lehet a bizonyos időközönként aktiválható elektrosztatikus gázfelhővel.



Ez a drasztikus változtatás azt eredményezi, hogy a titánok minden eddiginél sérülékenyebbek: önmagukban egyáltalán nem jelentenek akkora ütőkártyát, igazán csak akkor hatásosak, ha csapatban portyáznak, és támogatják egymást, kihasználva nem csak a fedezékeket, de saját képességeiket is. Ezúttal hat különféle titán közül lehet választani, és mindegyik teljesen eltérő játékstílust követel meg, a sima katonával kezdve a masszív sebzésosztón át egészen a mesterlövészig. Természetesen a robotok is testre szabhatók, a fegyver- és páncélfestésen túl ki lehet választani a kitjüket (landoláskor kapjanak-e védelmet, vagy rögtön az akció közepében találják magukat) és a felszerelésüket (egy extra dash-selési lehetőség,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FALMÁSZÁS

A kampány során remekül el lehet sajátítani a parkour rendszer működését, és onnantól kezdve az embernek teljesen természetes, hogy függőleges felületeken tud futni, és több emelet magas épületeket is meg tud mászni másodpercek alatt. Ha kihagynád a kampányt (vagy ha befejezted), akkor is muszáj folyamatosan gyakorolni, mert ha nem tudsz gyorsan és hatékonyan közlekedni, csak könnyű préda leszel.

CSAPATMUNKA

Bár a Titanfall 2-ben teljes egészében elboldogulhatsz egyedül is, természetesen mindenkinek jobb, ha nem vagy önző, és gondoskodsz a csapattársaidról. Ezt két módon teheted meg a legjobban: egyrészt, ha kommunikálsz velük, másrészt, ha szó szerint támogatod a titánokat az ellenségektől zsákmányolt energiacellák átadásával, melyekkel meggyógyíthatod a sérülést szenvedett baráti titánokat. Ez nemcsak nekik lesz jó, de a csapatnak is!

A JÓ RODEÓS

Nem mondhatni, hogy túlságosan nagy előfeltételei lennének a titánok meglovaglásának, hiszen gyakorlatilag bárhol és bármikor ráugorhatsz mind az ellenséges, mind a baráti gépekre, de mindig óvatosnak kell lenned. Ha egy társat lovagolsz, tudd, hogy ezzel egy hatalmas célkeresztet rajzoltál saját magadra; ha pedig egy rivális titánját, akkor pláne, hiszen a titánok által aktiválható elektrosztatikus felhő másodpercek alatt megöl.

esetleg katapultálásnál az önmegsemmisítő aktiválása), vagy épp beállítható, mi legyen a másodlagos tüzelésük. Az egyes tételek a szintlépések alkalmával nyílnak meg, a titántípus használata és a vele elért pontszámok adják a kioldásukhoz szükséges tapasztalatot. Ez egyébként nemcsak a hadigépekre, de a pilótákra is igaz.

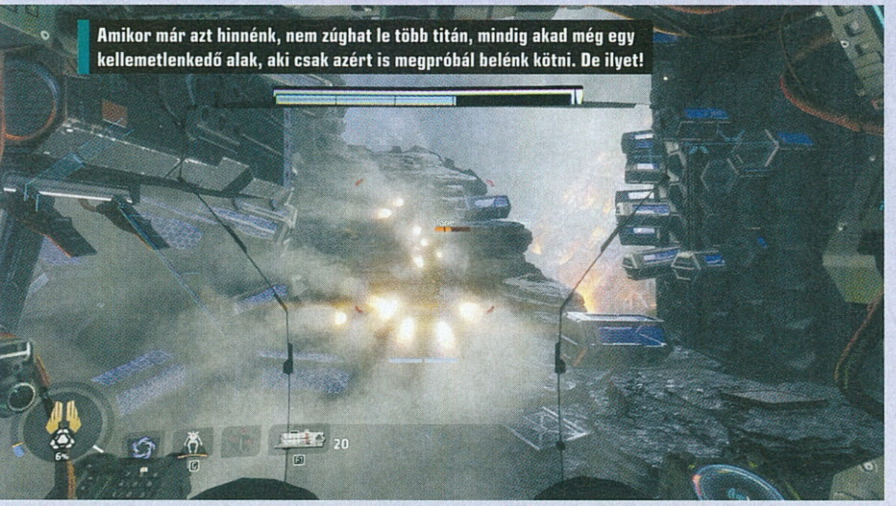
Csak ajánlani tudjuk a játékot, az EA-nek pedig azt üzenjünk, gondolja újra az üzleti stratégiáját!

VAN TÁRÁBAN MINDEN JÓ

A Titanfall 2 loadout-rendszere pazarra sikeredett, a Call of Duty-széria azon korszakát idézi, amikor még nem festésekről és mikrotranzakciókról szólt a tápolás, hanem a harcot, a sikerélményt ténylegesen támogató fejlesztésekről. Az előre beállított karakterek a szokásos kasztokat hozzák, de természetesen teljesen egyedi felállás is készíthető.

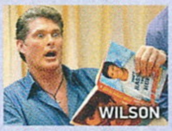
Hét nagy kategóriát lehet átállítani: elsődleges és másodlagos fegyvereket, az azokat kiegészítő gránátokat, valamint a mindezt megkoronázó taktikai képességet, amely lényegében meghatározza, milyen játékstílust akarunk követni. Beállítható csáklya, amivel nagy magasságokba lehet gyorsan eljutni; láthatatlanság, amivel a lehető legalattomosabban lehet játszani; sprint a nagy távolságok leküzdéséhez; dobókés, amely szonárként funkcionál, és megmutatja a közelben tartózkodókat; extra védelem, amely révén a szokásosnál több golyót lehet bekapni. A gránáttípusok között sok meglepetést nem találni, a kivégzésstílus pedig nem annyira jelentős, hogy sokat kelljen vele szöszölni. Ellentétben a fegyverekkel, melyek a titánokhoz hasonlóan a használat során fejlődnek és válnak egyre pontosabbá, hatékonyabbá. Természetesen lecserélhető az irányzék, rádobható valamilyen módosítás (nagyobb tár, gyorsabb újratöltés), és még festés is választható – mindezt pedig meg kell szorozni vagy egy tucattal, hiszen legalább ennyiféle fegyver van a játékban, összesen hat kategóriában, így tényleg lehetetlen azt mondani, hogy ne lenne olyan opció, ami ne felelne meg mindenkinek, és töltené ki valamelyik kulcsfontosságú karakter szerepkörét. Ezeket mind megnyitni, megszerezni nem kevés időt emészt fel, és mivel ennyire barátságos és nyitott a rendszer, senki sem fogja azt érezni, hogy lelketlen tápolásra van kényszerítve – rég lehetett ennyire baráti, egyszerű, de mégis tartalmas rendszert találni bármelyik hasonszőrű játékban, így a Titanfall nagy rákfenéje, a sekélyes tartalom vádja semmiképp sem aggatható a folytatás nyakába.

Sajnos ugyanez a rendelkezésre álló pályákról már nem mondható el: egyik sem igazán emlékezetes, nincs bennük semmi különleges, sem a látványt, sem a felépítésüket tekintve. Az első rész ipartelepei változatosabbak, látványosabbak voltak, így csak remélni tudjuk, hogy a későbbiek során érkező ingyenes frissítések alaposan rágyúrnak a Titanfall 2 ezen oldalára. Másra ugyanis nincs szükség: a Titanfall 2 a kiváló, átgondolt, ténylegesen javító és újító folytatások iskolapéldája, ami rosszkor jött, egy rossz helyre, de remélhetőleg lesz benne annyi szufla és kitartás, hogy ebben a Battlefield és Call of Duty uralta oxigénszegény környezetben megállja a helyét. Főleg egy légmentesen lezárt, félelmetesen jól festő, és csatára kész titán pilótafülkéjében!



Amikor már azt hinnénk, nem zúghat le több titán, mindig akad még egy kellemetlenkedő alak, aki csak azért is megpróbál belénk kötni. De ilyet!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

64-bites Windows 7/7.1/8/8.1/10, Intel Core i3-3600t CPU, 8 GB RAM, 2 GB GTX 660 / AMD Radeon HD 7850 DX11 VGA, 45 GB HDD.

A Titanfall 2 minden szempontból tartalmasabb, kiforrottabb, mint remek hangulatú elődje volt. Reméljük, hogy a rossz időzítés végül nem okozza a vesztét.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Mély multiplayer, fejlődési rendszer, változatos játékmódok, fantasztikus parkour-elemek, gazdag titánkínálat, kiváló lövöldözés.

KONTRA

A kampány bár szórakoztató, nem felejthetetlen, annyira nem ütős technikailag, és az alap multiplayer pályáknak sincs túl sok karaktere.

85%

NEM MIND ARANY...

Mivel a Titanfall 2-ben a titánok elképesztően könnyen sérülnek, csábító lehet gyalogos katonaként is rájuk vadászni. Azonban a látszatnak ne ülj fel teljesen: bár a második fegyverként hozható gránátvető tényleg baromi sokat sebez, de lassan tölthető újra, ráadásul gyalogos katonák ellen nagyon nehéz használni. Jobban jársz, ha inkább „rendes" tartalékfegyvert cipelsz magaddal: ki tudja, mikor menti meg az életed!

OKOSAN KÖLTS

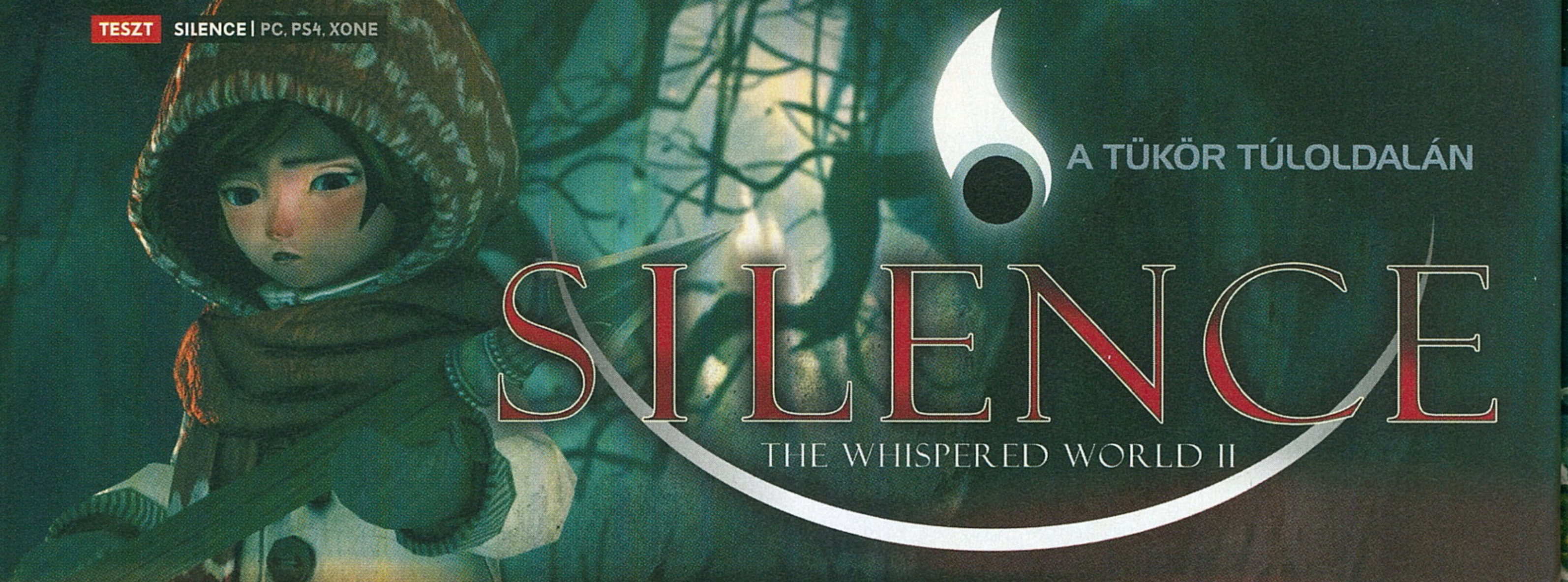
Bár túlságosan sokszor nem kell használni a játékbeli valutát, ez nem jelenti azt, hogy mindig nyitva kell tartani a pénztárcát. Rengeteg boost és egyéb extra megnyitható a szintlépések során, így ha mindenképp rászánod magad a vásárlásra, olyan dologra fordítsd a nehezen megszerzett pénzt, amiről tudod, hogy hasznos, és nagy eséllyel semmilyen más módon (rendes előrehaladással) nem tudnál hozzájutni.

A BOOSTOK

Kereken egy tucat különféle boost közül választhatsz, melyek mindegyike hatalmas segítséget nyújthat a harc során. Ne félj kísérletezni, kipróbálni, amit csak tudsz, mert csak így találhatsz olyan kedvencet, aminek tényleg haszna van. Azért is fontos, hogy gyorsan megtaláld a legjobbat, mert menet közben, a meccsek alatt nem cserélheted le ezeket, így ha valami haszontalan extrával mész csatába, elveszítheted a háborút.

A JÓ TITÁN

Hat különféle titán között garantáltan ott lesz, amely nemcsak, hogy nagyon fog tetszeni, de hatékonyan is tudsz vele harcolni a csatában. Ahhoz persze, hogy megtudd, melyik is számodra a legmegfelelőbb, mindegyiket ki kell vinned a frontra, méghozzá többször. Ne félj veszíteni és rosszul szerepelni, az elején semmiképp sem leszel te az ász, csak idővel fogod megtalálni mind a hozzád illő titánt, mind a megfelelő játékstílust.



A TÜKÖR TÚLOLDALÁN

SILENCE

THE WHISPERED WORLD II

[IRTA TENEBRA]

A kilencvenes évek végén perifériára szorult játékműfajok mostanában visszatérnek a rivaldafénybe, többek között az indie csapatoknak köszönhetően, így a point 'n' click kalandjátékok is feltámadnak például a német fejlesztésű, varázslatos Silence-ben.

Izgalmas néha elmélázni azon, hogy sokszor lehangoló, kaotikus emberi társadalmunkkal párhuzamosan létezik egy mitikus, sokkal átláthatóbb és egyértelműbb univerzum, ahol a hatalomból kitúrt emberek is újra nyeregbe kerülhetnek. Éppen ezért bírtam gyerekként a C. S. Lewis Narnia-regényeiből készült tévés minisorozatot, melyben átlagos tinédzserek egy mágikus ruhaszekrényen át Narnia királyságába jutottak, ahol gyorsan fel kellett nőniük a trónért folytatott háborúba keveredve.

Valószínűleg a Narnia, az Óz, a csodák csodája vagy az Alice Csodaországban ihlette a német Daedalic Entertainment 2009-es The Whispered World című kalandjátékát, melynek Silence című folytatásában a fejlesztők megpróbálták az előző rész pozitívumait (csavaros sztori és groteszk világ) egy igazán jó point 'n' click kalandba integrálni. A végeredmény pedig bár nem lett hibátlan, ám a Daedalic csapata összességében sikerrel teljesítette küldetését.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Silence 2016. november 15-én jelent meg PC-re, PS4-re és XOne-ra. Steamen kb. 9300 Ft-ért vehetjük meg az alapjátékot.

BEGOMBÁZVA A NYÚL ÜREGÉBEN

A Silence világának alapját tulajdonképpen a tükrökkel kapcsolatos mítoszok képezik. A miénkre emlékeztető „valóságban" éppen háború zajlik, a testvérpáros, avagy Noah (a The Whispered World „főhőse") és Renie a játék elején légitámadás elől menekül (gondolom, nemcsak nekem ugrott be erről a 2005-ös Narnia-film nyitójelenete). Miután találat éri menedéküket, Renie-nek nyoma vész, és Noah már kétségbe is esne, ha nem figyelne fel a romok közt egy összetörött tükörre, melynek túloldalán Silence groteszk világa rejlik, ahová a szeleburdi hugica átkerült a robbanáskor. A kislány keresése közben Noah rádöbben, hogy odaát is nagy a káosz, a „hamis királynőként" emlegetett uralkodóval szemben kitört a forradalom. Bár Noah-nak semmi kedve forradalmárt játszani, mégis kénytelen összefogni az egyik fanatikus lázadóval, a cinikus Kyrával, hogy megtalálja Renie-t és visszajussanak a háború sújtotta Silence-ből a saját düledező világukba. A sztori hangulata nagyon egyedi, és bár alapvetően egy meséről van szó, a zsarnoki uralom alatt nyögő Silence népének élete nem csak játék és mese, a „tükörország" nem sokkal tűnik jobb helynek, mint a káoszos „való világ". Persze azért lehetőségünk van a cselekmény különböző fordulatainál döntéseket hozni, melyek egy pesszimistább vagy egy vidámabb befejezés felé mutatnak. Jóllehet, a happy end is kellőképp ellentmondásosra sikeredett, érdemes eltöprengenünk rajta.

Egyébként a bő 7 órás (szerintem kissé rövid) játékidő alatt nagyon jól éreztem magam Silence-ben. A referencia egyértelműen az Alice Csodaországban volt, mert különböző szürreális lényekkel és objektumokkal találkozhatunk. Sokszor olyan érzésem támadt, mintha a

Rég láttunk ennyire szép kalandjátékot, a művészi tervezés és a kézzel rajzolt hátterek elegye csodálatos eredményt varázsol a képernyőre.

A Silence szokatlan világa a meséket vegyíti a keserű valósággal, és ehhez egy szép, kedves történetet társít.

készítők begombázva alkották volna meg a Whispered World-univerzumot. Összefuthatunk éneklő kövekkel, az egyik logikai feladvány pedig egy „élő ördöglakat", egy hatalmas, fújtató sárkány. Egyik kedvencemmé egyértelműen az a pálya vált, ahol hallucinogén növények spórával három kígyót keltettem életre, s három további hangszert összegyűjtve, megfelelően kalibrálva a táncoló kígyók kapaszkodó-alkalmatosságokká merevedtek. LSD-tripbe illő segítőtársunk, Spot pedig egy felfújható és lapítható óriáshernyó, akiből hidakat, ugródeszkákat építhetünk, illetve folyadékokat (víz, láva) szívathatunk fel vele, melyeket a megfelelő helyre spriccelve összeragaszthatunk tárgyakat vagy lényeket (például egy óriásméhet) bénìthatunk le.

Ó TESTVÉR, MERRE VISZ AZ UTAD?

Amúgy nemcsak a vicces és bizarr Spot, de a főhős testvérpár és még a cinikus Kyra is nagyon szerethető. A Silence-ben közvetlenül Noah-t és Renie-t irányíthatjuk, illetve Spotot „felkaphatjuk", ha éppen rá van szükségünk egy fejtörő megoldásához. Fejtörőkből pedig lesz bőven, habár edzett kalandjátékosként nekem nem nagyon okoztak hosszú, gondolkodós perceket a feladványok, elvétve találkoztam nehezebbekkel. Például ilyen az említett sárkányos és az a rész is, melyben Spot furcsa, idegesítő ewokszerű lények (lumik) fogságába esik, és meg kell szöknie úgy, hogy láthatatlan maradjon. De igazából ezeknél az epizódoknál is amiatt akadtam meg, mert elsiklott a figyelmem az eldugott zegzugok fölött. Egyébként a játék gondoskodó anyaként segít nekünk, és ha a space-t lenyomjuk, gyakorlatilag minden titokra fény derül, így az ügyesebbeknek érdemes elkerülniük a szóközt.

Amúgy kalandjátékokból ismerős feladatokkal találkozhatunk (szerkezetek aktiválása, tárgykeresés, csapdák kikerülése, ellenfelek kijátszása stb.), melyeket a Silence egyedi világa dob fel, hiszen itt olykor élőlényeket kell „megpiszkálni" ahhoz, hogy működésbe lépjenek a mechanizmusok. Ilyen szempontból a három közül a játék első fejezete a legerősebb, ebben élveztem leginkább a fejtörőket, a második felvonást kicsit összecsapottnak, már-már primitív módon egyszerűnek éreztem, a végjáték azonban ismét csodás volt, egy csipetnyi akcióval, valamint (végső döntésünktől függően) gyönyörű zárójelenettel.

ALICE BEÁJULNA

Ami kicsit (nagyon) idegesített a Silence-ben, az a töltögetés. A játékmenet a régi point 'n' clickek metódusát követi, azaz a kézzel festett, jórészt statikus hátterek előtt háromdimenziós karakterekkel mozoghatunk a képernyő egyik szélétől a másikig. Ha át akarunk jutni egy új vagy korábbi területre, akkor pár másodpercig a töltőképernyőt kell bámulnunk. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, ám a Silence elég szemét módon sokszor arra késztet, hogy egyenként hurcoljunk tárgyakat egyik pályáról a másikra és vissza. Mikor a második részben három kis lumit kellett üldöznöm, és három területen keresztülhurcolnom (ez kb. 8-9 töltőképernyőt jelentett), akkor azért hiába a mesés hangulat, szidtam rendesen a Daedalic játéktervezőit.

Az említett problémák viszont még bőven a tűréshatáron belül vannak, a Silence a hozzám hasonló kőszívű embereknek is intenzív élmény lehet a remek, érzelemmel teli sztorinak és a kedves karaktereinek köszönhetően, s akkor a varázslatos, kézzel festett látványvilágot idéző grafikáról és a kiváló zenékről nem is ejtettünk szót. 9000 Ft talán kicsit sok a Daedalic kalandjátékáért, de egy Steam-akció keretében a műfaj szerelmeseinek kötelező beruházniuk rá.

A csend kezdete

A Silence elődje The Whispered World címen jelent meg 2009-ben, és kapott hideget-meleget a játékosoktól. Jóllehet e kalandjátéknak is tetszetős volt a világa, a sztorija és cinikus, mélabús bohóc antihőse, Sadwick (ő feltűnik a Silence-ben is), sokan elsősorban azért szapulták a Daedalic előző művét, mert a program meglehetősen sterilre sikeredett, a szinkronhangok időnként kissé idegesítőek voltak, és a kezelőfelületet is kellőképp túlbonyolították a fejlesztők. Így a Silence előzményeinek megismerése mellett azért is érdemes kipróbálni a Whispered Worldöt, hogy értékelhessük az új rész letisztultságát és alkotóinak szignifikáns fejlődését.

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 13 GB HDD.

A Silence minden szinten felülmúlta elődjét, és bár a keményvonalas kalandjátékosoknak nem lesz túl nagy kihívás, ám varázslatos világa és megható, érdekes sztorija miatt még ők is belefeledkezhetnek a Daedalic interaktív meséjébe.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

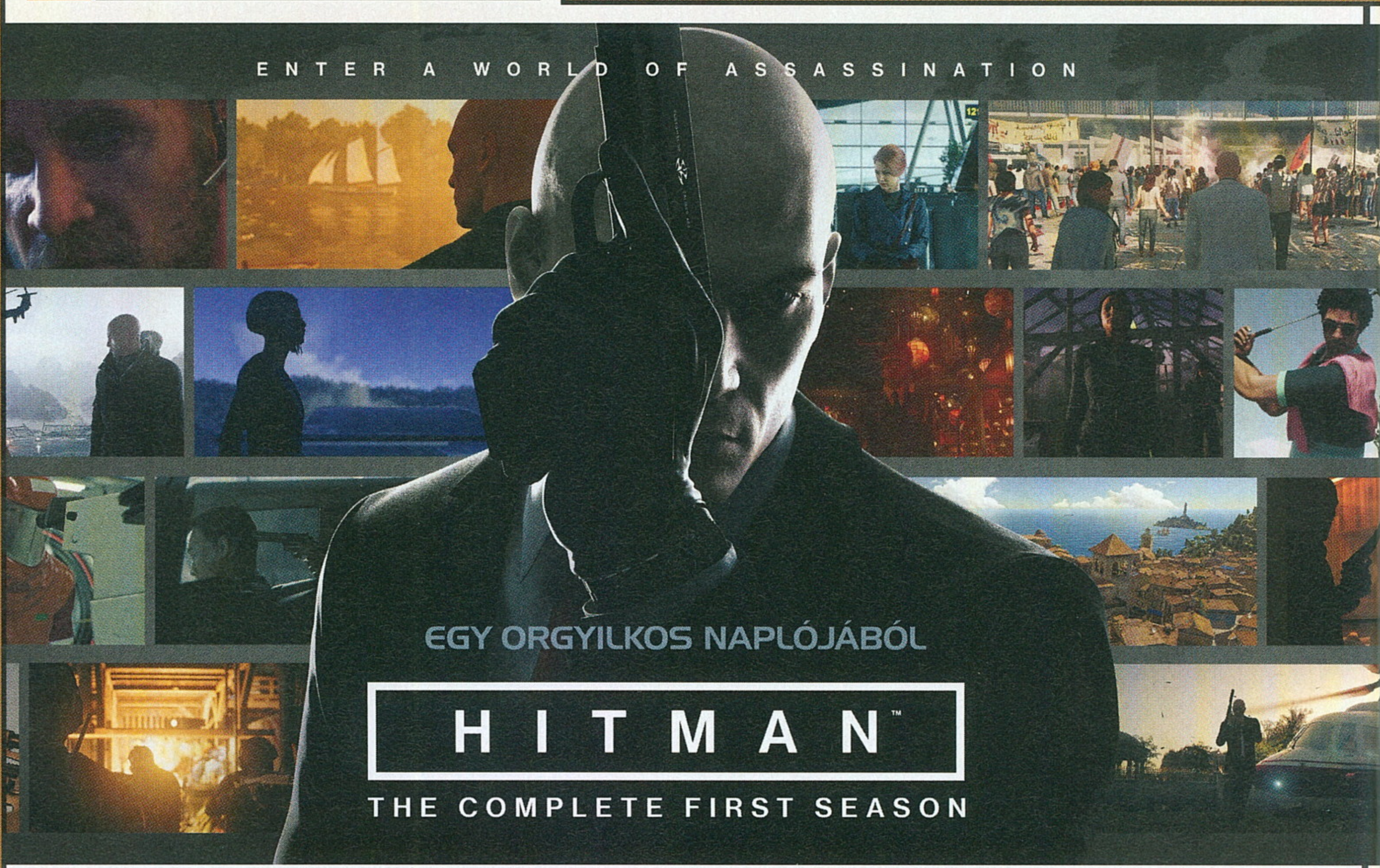
PRO

Varázslatos atmoszféra és látványvilág, kreatív feladatok, szerethető karakterek, remek sztori.

KONTRA

Túl könnyű, túl rövid, sok a pályarészek közti töltés.

90%



EGY ORGYILKOS NAPLÓJÁBÓL

HITMAN™ THE COMPLETE FIRST SEASON

[IRTA DZSÉJT] **A 47-ES ÜGYNÖK VISSZATÉRT, VAGYIS EL SEM MENT, HISZEN MÁRCIUS ÓTA HAVI RENDSZERESSÉGGEL JELENTKEZETT EGY ÚJABB CÉLPONTTAL. A HITMAN UGYANIS EPIZODIKUS JÁTÉK, CSAK AZ OCSMÁNYABB FAJTÁBÓL, MERT MEG SEM PRÓBÁLJA TITKOLNI, HOGY PÉNZT SZERETNE KICSALNI A ZSEBÜNKBŐL.**

Nehéz helyzetben vagyok ezzel a cikkel, mert valahogy úgy kéne megírnom, hogy a Square Enix fröcsögő szidalmazásán túl valami érdemlegeset is tartalmazzon. Pedig a Square megérdemelné, hogy mást se csináljak, csak szidjam. Az az üzletpolitika, amivel a Hitmant kezeli, nem csak undorító, de olyan könnyen vág taccsra egy amúgy jó játékot, ahogy a program antihőse meghúzza a ravaszt. Úgy is mondhatnánk, hogy a kiadó a bérgyilkos, és bizony a játék a célpont.

SZERENCSÉTLEN HITMAN MAGA SEM GONDOLTA, HOGY EGY NAP ELEVENEN DARABOLJÁK FEL...

DLC-SOROZAT

Hogy mi a bajom? Nos, kicsit sokallom, hogy 50 euróért cserében nem kapunk egy teljes játékot, sőt a reklámmal ellentétben még hat epizódból álló programot sem. Ellenben kapunk hat DLC-t, meg a The Sarajevo Six küldetéssorozatot, ami ugyan új helyszínt nem tartogat, csak új célpontokat ad a pályákhoz, mint az Elusive Targetek (időről időre megjelenő, magas jutalmat ígérő célpontok, akiknek megölésével egyszer próbálkozhatunk). Az ember az epizodikusan felépített játékokat úgy képzeli el, hogy az egyes részek önmagukban is megállják a helyüket, ahogy egy tévésorozat részei, vagy egy regényben a fejezetek. S közben, ahogy játszod, az egész összeáll egy egésszé. A Hitmanben az „epizódok" viszont csak annyira állják meg önállóan a helyüket, mintha a Quake 2-ből kikapnánk egy pályát. Nyitásként a kusza felépítésű menüben rányomsz a Storyra, ezután megtervezheted az akciót. Kiválaszthatod, hol akarsz a pályára lépni, milyen fegyvert és eszközöket szeretnél magaddal vinni, mit rejtsenek el a térkép adott pontjain, és milyen álruhát kívánsz ölteni (értelemszerűen a belépési pont és az álruha nagyban összefügg, a konyhában lükén festenél szerelő gúnyában). Ezután indulhat a móka. A küldetések alatt bármit megtehetsz, a pályánkénti két célpontot (egy esetben négyet) akárhol, akárhogy megölheted. Orvosnak öltözve tönkreteheted a transzplantációra előkészített célpont beültetésre váró szívét, esetleg megfőzheted áldozatodat a szaunában, de ha az egyszerű megoldások híve vagy, akkor osonj mögéjük irodájuk magányában, és lődd tarkón őket.

A legegyszerűbb módtól a legbonyolultabbig terjed a skála, és vagy magad agyalsz ki megoldást – ehhez segítségedre lehetnek az Intelek (kihallgatott beszélgetések, feljegyzések stb.) – vagy hagyod, hogy az Opportunitie-k segítségével a játék végigvezessen a feladatmegoldás láncolatán. Utóbbi az egyszerűbb, de

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO-Interactive

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

A Hitman első évada 2016. március 11-én indult el, és október 31-én fejeződött be, a dobozos változat 2017. január 31-én jelenik meg. Steamen 49,99 eurót (kb. 15 000 Ft) kérnek érte.

„Mi volt abban a koktélban? Úgy fáj a gyomrom, azt hiszem, rosszul vagyok. Kár, mert amúgy haláli ez a buli!"

az előbbi a nagyobb móka. Ténykedésünk közben akaratlanul is teljesíthetünk különféle Challenge-eket – az F1 lenyomásával viszont elérhető a lista, így tudatosabban dolgozhatunk ezek elérésén –, amikkel megnyithatunk új fegyvereket, ruhákat, eszközöket, bejutási pontokat, ezzel még tovább növelve a Hitman változatosságát és szabadságát. Ehhez még hozzájön, hogy minél kevesebbszer vesznek észre, minél gyorsabban és körültekintőbben ölöd meg a célpontot, annál több pontot kapsz, ami szintén megnyithat új elemeket, plusz az online ranglistán is feljebb kúszhatsz.

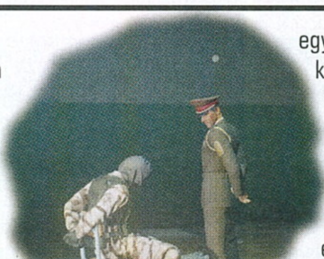
Nos, akármilyen módszert választasz, a vége az, hogy a célpontok halottak, te pedig lelépsz a területről a választott menekülő útvonalon. Ezután kapsz egy kontextus nélküli, de legalább szép videót, majd jön a teljesítményed kiértékelése és a megszerzett jutalmak listázása. Aztán nincs más dolgod, mint rányomni az Exit to Menure, hogy onnan visszalépve a Story módba kezd elölről a procedúrát a következő pályával.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Szegény Hitmant a Square csak nyúzza. Anno nem gondoltuk, hogy epizodikusan fog megjelenni, de ha már így alakult, azt hittük, hogy a végén azért teljes játékot kapunk. Hát nem. A hatodik epizóddal a játék abbamarad (nincs meg a lezárás érzete, vagy bármi ilyesmi), és ahogy az Kahan Abrak, a Hitman producere nemrég bejelentette: jövőre jön a második évad. Sőt egy nyári tweetből azt is tudjuk, hogy az IO-nak három évadra van terve, szóval még pár DLC-t epizódot kapni fogunk. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a pályák továbbra is úgy érkeznek, mint eddig, vagyis nem kell egy új játékot telepítenünk – persze megvenni meg kell. Megjelenési dátum még nincsen.

A SZÉPSÉG NEM MINDEN

A készítők tehát szándékosan kilöknek minket a játékból, nem is titkolva, hogy ez nem egy komplett termék, csak egy halom egymás mellé tett pálya. De legalább szép pályák. Akárcsak a változatosságra, a minőségére sem lehet panasz. Jómagam laza 19 órát szöszöltem el ezzel a hat küldetéssel, és a változatos gyilkolászás mellett azért tértem vissza rájuk, mert tényleg gyönyörűek. Mindenféle gyilkos szándék nélkül szerettem sétálgatni Sapienza utcáin, elvegyülni Marrákes piacán, lődörögni Bangkok csodaszép hoteljában vagy a párizsi kastélyban. Talán csak Koloradó militarizált farmja és Hokkaidó high-tech labirintusra emlékeztető, milliárdosoknak fenntartott kórháza lógott ki a sorból. Persze ezek sem rondák vagy rosszul felépítettek, egyszerűen csak nem olyan hétköznapiak, hogy az ember szabadon lézengjen benne, ugyanis ezeken a pályákon jobban viszket az emberek ujja a ravaszon, mint a többi területen.



Összegezve: a Hitman egy szép játék. Nagyon jók a karakterek, álomszépek az átvezető animációk, hangulatosak és részletgazdagok a pályák, és persze szabadon bejárhatóak. Be is kell, mert a legtöbb orgyilkosságot csak alapos felderítéssel lehet kivitelezni. Megtalálni a kiskapukat, a nem figyelt területeket, a menekülési útvonalakat, és így tovább.

TÖRTÉNHETNE VALAMI

Külön szeretném megemlíteni a sztorit, ami szintén az epizodikusság áldozata lett. Az (alibi) történetben, úgy tűnik, komoly szerepe van 47-es múltjának, meg egy Providence nevű szervezetnek, ami az egész sorozatban ott volt a háttérben, és valójában ők irányították mindent. Erre uszította rá az ICA-t (a 47-est foglalkoztató titkos ügynökséget) egy rejtélyes alak, akire csak úgy hivatkoznak, hogy shadow client. Ja, és van egy másik rejtélyes alak (talán ő a shadow client), aki módszeresen alátesz a Providence-nek. Ez így leírva többé-kevésbé jól hangzik, de sajnos a tálalás során kiderül: csak ennyiről van szó. A fenti egy könyv fülszövegének is kevés, hát még egy évadnyi játék sztorijának. Szó szerint így van: az utolsó pálya végén megnézhető átvezető videóval kezd érdekessé válni a történet. Addig olyan, mintha nem is lenne, csak ad hoc iktatjuk az embereket, és megnézhetünk néhány levegőben lógó videót. Az első szezon tehát egy piszok hosszú bevezető, mindenféle dramaturgia nélkül, a rossz rendezés iskolapéldájával elöl járva.

A CÉLPONT: HITMAN

Az első epizód, a The Showstopper tesztjét ezzel zártam: „nem szeretek jó játékokat lehúzni, de a Square és az IO megérdemli, hogy most megpróbáljam elriasztani a játékosokat a Hitmantől." Ezt most módosítanám azzal, hogy ebben a formában nem jó a játék. Hiába a változatosság, a kiemelkedő szórakoztatás, az a fajta szabadság, amit személy szerint egészen eddig a részig hiányoltam a Hitman-sorozatból. Minden pozitívumát, aminek hála azt mondanám, hogy ez eleddig a legjobb Hitman-játék, elnyomja az undorító üzleti húzás. A Hitman ugyanis nem epizódokból áll, és nem egy évad – hiányzik belőle minden, ami az epizodikus, évadonként jelentkező játékokra jellemző. Ez kérem hat DLC halmaza, amit megpróbálnak teljes játék címen lenyomni a torkunkon.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

4 magos 3,3 GHz CPU, 8 GB RAM, 2048 MB DX11 VGA, 50 GB HDD.

A Hitman játéknak jó, sőt megkockáztatom, akár kiváló is lehetne, ha az undorító üzleti modellel nem szúrták volna el.

GRAFIKA:	92%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	56%

PRO

Elképesztő szabadság, látványos és hangulatos pályák, hosszú szavatossági idő.

KONTRA

DLC-ket kiadni teljes játékként, a pofátlanság netovábbja.

74%

ZSARNOKNAK LENNI JÓ

TYRANNY

[ÍRTA **SIKLARA**] **Hozzászoktál, hogy Te vagy A Kiválasztott, aki egyedüli alkalmas jelöltként megmenti a világot és a játék végére félisten státuszba emelkedett hősként elnyeri méltó jutalmát? Most is kiválasztott vagy, csak épp a közutálatnak örvendő fajtából, aki mindig rosszkor van rossz helyen.**

A szerepjátékok rajongójaként eddigi játékos utam az Obsidian Entertainment jobbnál jobb alkotásaival van kikövezve, hiszen ők abból a Black Isles Studiosból váltak ki, akiknek az olyan klasszikus Infinity Engine-t használó izometrikus RPG-ket köszönhetjük, mint a Fallout, a Planescape: Torment, vagy az Icewind Dale (de besegítettek a Baldur's Gate és a Neverwinter Nights munkálataiba is). Az Obsidian megkerülhetetlen névvé vált a műfajban, tagjai szinte valamennyi ezredforduló környékén megjelent és kultikussá vált címen dolgoztak, mára pedig igazi veteránok, akiknek sokévnyi kemény munka hozta meg az áttörést.

A 2003-ban mindössze öt fő által alapított fejlesztőcsapat szinte állandóan anyagi nehézségekkel és szűk határidőkkel küzdött, több saját projekt elkaszálását megérte, de a kudarcok ellenére az olyan licencelt folytatásokból is a legjobbat hozta ki, mint a Knights of the Old Republic 2 vagy a Neverwinter Nights 2. Első saját játékuk, a kémes Alpha Protocol üzleti szempontból totális bukta lett, a kritikusok cafatokra szedték, a játékosok többsége viszont imádta, mert még a bugok tengerén is átütött a teljesen elmebeteg karakterek és a hozzájuk írt párbeszédek, valamint a döntések és következmények rendszerének zsenialitása (azóta is ebben a legjobbak). Következő nagy dobásuk a Fallout: New Vegas volt, ami hiába vert köröket a Fallout 3-ra, ekkor már szorult a hurok, és a South Park: The Stick of Truth is csak az Ubisoftnak hála jelent meg. A közelgő anyagi csőddel szembeni egyetlen reményük egy sikeres Kickstarter kampány volt, és minden szkepticizmusuk ellenére tavaly hetvenhétezer lelkes támogató segítségével elkészítették a fantasztikus Pillars of Eternityt, amit azóta is a Baldur's Gate szellemi örököseként emleget mindenki.

Mi a tanulság? A kemény munka előbb-utóbb elnyeri méltó jutalmát, a fénykort jelentő izometrikus oldschool szerepjátékokra pedig még a mai felgyorsult világban is hatalmas az igény, pláne ha olyan újszerű megközelítést választanak, mint tesztünk alanya, a Pillars of Eternity alapjaiból valami egészen újszerűt kihozó Tyranny.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

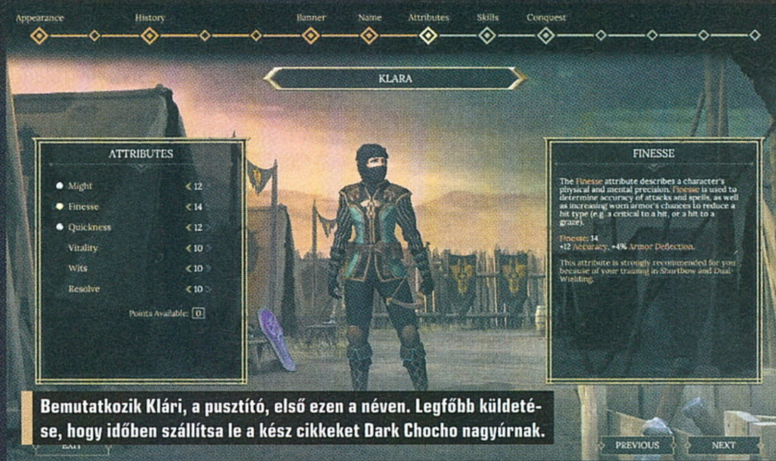
FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
cRPG

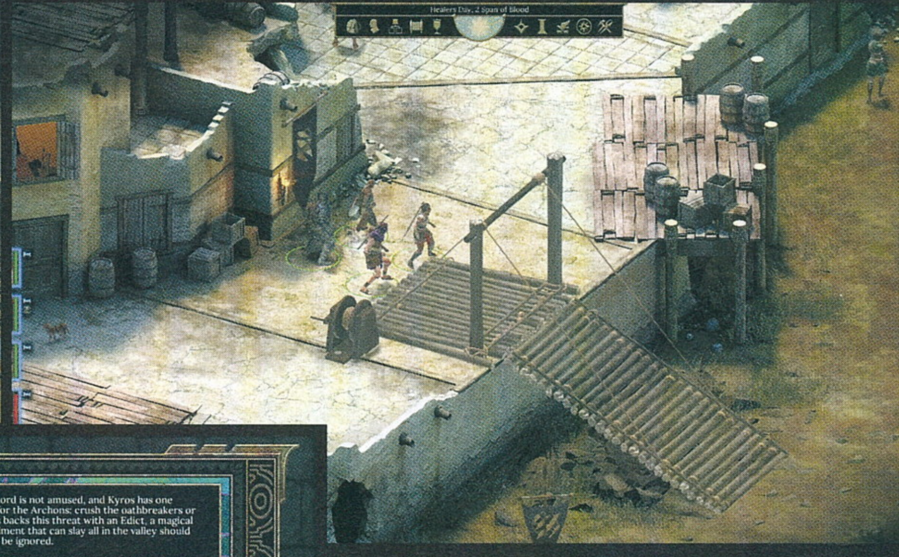
MULTI
nincs

INFO

A Tyranny 2016. november 10-én jelent meg PC-re, a játék ára dobozosan 7990 forint, Steamen viszont 42 eurót, azaz 13 ezer forintot kérnek érte.



Bemutatkozik Klári, a pusztító, első ezen a néven. Legfőbb küldetése, hogy időben szállítsa le a kész cikkeket Dark Chocho nagyúrnak.



Ezt a nem mindennapi történetet csodálatos, kézzel festett képek és irodalmi színvonalat megütő szövegek segítenek gyönyörűen elmesélni.

EGY ELNYOMÓ HADÚR SZOLGÁLATÁBAN

A Tyranny sem a Forgotten Realmshez, sem a Pillars of Eternityhez nem köthető, noha utóbbira már csak az egyező Unity grafikus motor miatt is sok tekintetben megszólalásig hasonlít. Terratus egy eddig sosem látott, sötét fantasy világ, amelyet csaknem teljesen az uralma alá hajtott a Kyros nevű elnyomó hadvezér, és már csak a Tiers névre hallgató, utolsóként meghódított északnyugati tartományok dacolnak hatalmával. Mivel a terület fölött még nem sikerült megszilárdítani az uralmat, a Kyrosnak engedelmeskedő nagyhatalmú Archonok egyike, a döntőbíró Tunon odaküldi egyik ügynökét, egy Fatebindert, hogy Kyros törvényeit érvényesítve elejét vegye a további forrongásoknak. Az ezzel járó felelősség már önmagában elég teher lenne bárki számára, Kyros azonban egy Ediktummal, egy elképesztően pusztító erejű mágikus rendelettel kívánja felgyorsítani a Vendrien's Well völgyében kialakult patthelyzetet. A völgyben táborozik a Kyros két hadseregét vezető két Archon: a nemes Graven Ashe a kevés elit harcosból álló Disfavored, az őrült zseni Voices of Nerat pedig a kegyetlen Scarlet Chorus vezetője, és ők ketten enyhén szólva rühellik egymást, hiszen nemcsak a módszereik teljesen eltérőek, de egymás riválisai is. Mivel képtelenek hatékonyan együttműködni, és egymást okolják a lázadók sikerei miatt, a völgybe érkező Fatebinder kihirdetve Kyros Ediktumát nyolc napot ad a helyiek erődjének elfoglalására, máskülönben azzal együtt mindenki ott pusztul.

Ha kicsit nehéz hirtelen ennyi információt abszolválni, akkor nem a te készülékedben van a hiba. A Tyranny (különösen az első órákban) hajlamos rengeteg adattal megterhelni a szürkeállományunkat, elvégre mégis csak egy új világ fogalmait és szabályait kell megtanulnunk. Már a karakteralkotáskor tudjuk, hogy ez a kaland más lesz, mint a többi, mert egyrészt karakterosztályokba kényszerítés helyett képesség-alapú Fatebinderünk fejlesztése, és így olyan irányba terelhetjük, amilyenbe nem szégyelljük, másrészt az úgynevezett Conquest opció során lehetőségünk van beleszólni a világban uralkodó aktuális viszonyokba. A Conquestben a Tiers térképén követhetjük nyomon a történet előzményéül szolgáló három évet, amely során Kyros leigázta a területet, méghozzá úgy, hogy a hadjárat résztvevőjeként annak fordulópontjain mi mondjuk meg, merre haladjon az offenzíva, illetve hogy a Scarlet Chorusnak vagy a Disfavorednek kedvezünk-e. Döntéseink nyomán egyes korábban virágzó területek kietlen pusztává válhatnak, és egy végigjátszás során nem is juthatunk el mindenhová – azaz ezzel a lehetőséggel teljesen testre szabhatjuk a karakterünk hátterét. A Conquestben megírt múltunk alapján állnak hozzánk a világ lakói, akik sosem restek a szemünkre vetni vagy dicséretként felemlegetni egy-egy elhíresült tettünket, és ezek következményével más módokon is útonútfélen szembesülünk. Ennek tetejébe jönnek a további döntéseink és azok következményei, amelyeknek kombinációi minden alkalommal más végigjátszást eredményeznek.

„BARÁTOK" KÖZT

Madarat tolláról, zsarnokot kompániájáról, márpedig a Fatebinder nem akármilyen alakokkal veheti körbe magát az igazság nevében folytatott nehéz küldetése során, és sokszor ezeknek az útitársaknak a milyenségén áll vagy bukik egy Tyrannyhez hasonló szerepjáték élvezhetősége, hiszen mit ér az út, ha unalmas a társaság? A lázadók völgyébe érkezve rögtön csatlakozik hozzánk Verse, aki a Scarlet Chorus elit gyilkológépeként mindig lelkesen ont vért, és jól szórakozik minden erőszakos

Sok szerepjátékról mondták már, hogy számítanak benne a döntések, de a Tyranny nemcsak ígér, hanem bizonyít.

AZ OBSIDIAN SAJÁTOS ÚTJA

Az Obsidian a nehézségekkel teli pályája ellenére minden játékában következetesen tudott tartani egy olyan magas írásbeli színvonalat a karakterek és párbeszédek terén, ami még a technikailag terheltebb játékait is kiemelte az átlagból. Hiába volt sok hírhedten bugos, vagy olyan összecsapottan befejezett, mint a KotOR 2, még ezekre is inkább csiszolatlan gyémántként emlékszünk. Szakterületük kétségkívül a szórakoztató pszichopaták, mert csak ők tudtak olyan közel tízperces "hogyan öljünk jedit" monológot írni HK-47-nek, amitől máig elérzékenyülünk, és Michael Thorton, vagy a mosószerrel valló tömeggyilkos hihetetlenül vicces dumái alapján az Alpha Protocol akár a hasonlóan meredek szövegeket tartalmazó Tyranny előfutárának is tekinthető.

„És egy, és kettő! És egy, és kettő!" – diktálta lelkesen az iramot Hal Álmos, a helyi sötét varázslók körének új személyi edzője.

megnyilvánulásunkon. Nem sokkal később összeszedhetjük a Disfavored szolgálatában álló tank Barikot, aki rejtélyes okokból kifolyólag beleragadt egy furcsa páncélba, és képtelen levenni azt, ezért bűzlő emberi MÉH telepként követ minket, és Verse-szel már-már gyanúsan utálják egymást. A rozoga vénember látszatát keltő Lantry talán a játék legerősebb mágusa, aki két gyógyító varázslat között szorgosan körmöli tetteinket, de a holdciklusokból erőt merítő, víz- és jégalapú varázslatokat használó varázslónő, Eb is jó választás lehet. Később összeszedhetünk egy Sirin nevű Archont, aki tizenéves kamaszlányként is olyan manipulatív képességekkel bír, hogy Kyros a saját biztonsága érdekében volt kénytelen egy mágikus fejdísszel korlátozni hatalmát, a farkasemberszerű és beszédes nevű Kills-in-Shadow pedig Beastmanként az ellenség diszkrét becserkészése után annak széttépésében jeleskedik.

A díszes kompániából egyszerre mindig három tarthat velünk, és amellett, hogy harcolnak értünk, mindegyiknek NAGYON sok mondanivalója van, úgyhogy ne féljünk kikérni a véleményüket a világról, az aktuális helyzetről, de faggathatjuk őket saját magukról is. Tetteink és velük való beszélgetéseink nyomán kétféleképpen alakulhat velük és a játék valamennyi érdekcsoportjával való kapcsolatunk: vagy tisztelnek és lojálisak hozzánk, vagy rettegnek tőlünk. A világ valamennyi szereplőjénél kis címer jelzi, melyik csoporthoz tartozik, és ahogy a történetben fontos szerepet játszó egyének, úgy a főbb csoportok esetében is egy kétirányú mutatón látjuk, hogy éppen mennyire szeretnek vagy utálnak minket. Ezek egymással is összefüggésben állnak, hiszen ha rendszeresen összetűzésbe kerülünk a Disfavoreddel, Barik nem győzi majd hangsúlyozni, mennyire utál bennünket ezért, de azzal sem vágódunk be nála, ha roppant empátiáról és tapintatosságról tanúbizonyságot téve megérdeklődjük tőle, hogyan szokta a beleit üríteni, és egyéb szükségleteit lebonyolítani a páncéljában. Simán kivitelezhető, hogy egy társunk egyszerre lojális a végsőkig, miközben mindennél jobban fél tőlünk, és érdemes is mindenkiből szélsőséges érzelmeket kiváltani, mert kellő mértékű szeretet vagy gyűlölet esetén különleges képességekre, a társak esetében például pusztító erejű Companion Combókra teszünk szert. A Conquesten és egyéb döntéseinken túl tehát a kapcsolati viszonyok határozzák meg a Tiers sorsában játszott központi szerepünket, és csak rajtunk múlik, hogy a történelem igazságos, avagy kegyetlen türannoszként emlékszik-e majd ránk.

MOST AKKOR TÉNYLEG GONOSZ VAGYOK?

Lehetne puffogtatni az olyan közhelyeket, mint hogy gonosznak lenni jó, de a Tyrannyt vétek ennyivel elintézni, mert alaposan belemélyedve

RÉGISULIS RPG-K MA

Aki mostanában kapcsolódik be a videojátékok világába, talán nem érti, mit esznek annyian a Tyrannyhez hasonló játékokon, ezek a kezdetben asztali szerepjátékokból számítógépekre költöző kalandok azonban sokunk számára a műfajhoz kapcsolódó meghatározó kezdeti élményeket jelentik. A rengeteg szöveg kissé riasztó, a Baldur's Gate, vagy az Icewind Dale gyönyörű kézzel festett tájai, esetleg Jeremy Soule zenéi azonban olyannyira elvarázsoltak minket, hogy továbbra is szívesen ölünk sok órát valami hasonlóba, ha az a nosztalgikus emlékek ébresztése mellett hasonlóan igényes történetet, párbeszédeket és kellemesen szöszmötölős játékmenetet kínál.

TIPPEK, TRÜKKÖK

KARAKTERALKOTÁS

Habár karakterosztályok híján bármilyen irányba lehet fejlődni, hősünkkel nem ajánlott két területnél többre fókuszálni, illetve kezdetben azokra az attribútumokra és képességekre költsünk pontot, amelyek az elsődleges és másodlagos harci képességeinket erősítik (ezeket ikon jelzi). Hátterünk a párbeszédek során nyit meg egyedi válaszokat, a többi döntés java azonban „csupán" esztétikai jellegű.

VEZÉRELD A HADJÁRATOT!

Ne sajnáld az időt a karaktergenerálás zárásaként a Conquestre, mert a hódító hadjárat három évének nagy fordulópontjairól döntve meghatározhatod Terratuson belül a Tiers nevű régió közelmúltját, és hogy lakói hogyan viszonyuljanak hozzád, ezzel egyedivé téve minden végigjátszást. Nemcsak egyes városokat tehetünk a földdel egyenlővé, de a rivalizáló érdekcsoportok erőviszonyát is megváltoztathatjuk.

EZEKET NYOMKODD!

Az egér mellett van pár gomb, amit kvázi kötelező használni. Ilyen az F6 és az F8 (gyorsmentés és visszatöltés), a Tab pedig kiemel a környezetben mindent, amivel interakcióba lehet lépni. Keményebb csatáknál az időt megállító space használata elengedhetetlen, a gyorsgombok (0-9) is jól jönnek, a shift nyomva tartásával több parancsot is kiadhatunk egy csapattagnak, x-szel pedig törölhetjük azokat.

MÁGIÁT MINDENKINEK!

Normal nehézségi fokozaton sok alapvarázslat viszonylag alacsony lore birtokában is elsajátítható, így ne féljünk némi mágiával felvértezni az izomagyú harcosunkat sem, ha van rá mód. Varázslatokat pecsétek kombinálásával tudunk létrehozni, úgyhogy keressük ezeket szorgosan, a Restoring Touch nevű gyógyító varázslat megtanítása mindenkinek, pedig borzasztóan megkönnyíti az életünket a játék elején.

JÁRJON A SZÁD!

A párbeszédek során az infószerzésen túl korábbi döntéseinktől, hátterünktől és képességeinktől függően sok egyedi felelettel reagálhatunk bizonyos helyzetekre. Beszélgessünk sokat, mert ha például magas az Athletics skillünk, akkor az illetőt befenyítve nem csak megfutamíthatjuk, de leleményességünkért plusz tapasztalati pontot kapunk, hátterünkből adódó tudásunkkal pedig lenyűgözhetünk másokat.

ADJ A HÍRNEVEDRE!

Antihősünk hírnevén nemcsak az múlik, ki mennyire szereti vagy utálja, hanem ezen érzelmek kellően magasfokú megnyilvánulása nagy erejű bónusz képességeket is megnyit számára. Csapattársak esetében ez többnyire egy új Companion Combo, de ha eléggé lojálisak hozzánk, vagy rettegnek tőlünk, olyasmire is rávehetjük őket, amire amúgy nem lennének hajlandóak, például hogy Barik és Verse együtt eddzen.

VÁLOGASS TÁRSASÁGOT!

Egyszerre legfeljebb három társsal kalandozhatunk, és leginkább saját karakterünktől függ, milyen partit érdemes összeállítani, de a lényeg a sokoldalúság. Ha varázslót indítottunk, akkor a tank Barik szinte kötelező, illetve sokoldalúsága miatt Verse is erősen ajánlott. Figyeljünk oda mindenkinél a megfelelő felszerelésre, nehézségek esetén pedig kísérletezzünk bátran a csapattagok cserélgetésével.

UTÁNPÓTLÁS A LÁTHATÁRON

Az izometrikus szerepjátékok ismét aranykorukat élik, hiszen hamarosan megjelenik a jelenleg Early Accessben elérhető Torment: Tides of Numenera és a Divinity: Original Sin 2 végleges változata is. Előbbin az Obsidiannal kiváló viszonyt ápoló és szintén ex-Black Isles fejlesztőkből álló inXile Entertainment, utóbbin pedig a mindkét társasággal nagyon jóban lévő, idén húszéves belga Larian Studios dolgozik. Míg a Torment: Tides of Numenera egy nagyon lazán a Planescape: Tormenthez kapcsolódó, egy egyszerre elmaradott és elképesztően futurisztikus világban játszódó klasszikus CRPG, addig a modernebb irányt képviselő Original Sin folytatása a szereplők érdekellentéteiből származó váratlan eseményekkel hozhat újat a műfajba.

rájövünk, hogy itt jóval többről van szó. Ha úgy tartja kedvünk, játszhatunk önös érdekeket követő zsarnokot, vagy dühöngő őrültet, aki olyan mértékig visszaél a tisztségével, hogy az egy idő után Tunonnak is feltűnik, de hasonlóképpen alakíthatunk egy saját igazságérzetére hallgató, és Kyros törvényeit ügyesen kijátszó, adott esetben akár az elnyomottak pártját fogó szabadságharcost is. A klasszikus értelemben vett hőssé válást felejtsük el, mert a Tyranny realista és emberi természetet hűen ábrázoló világa ezt nem teszi lehetővé, és bármilyen útra is lépjünk, mindig lesz, aki ezért megvet minket és szembefordul velünk. A Tyranny felforgatja a sztereotípiákat, elveti a jó és rossz fekete-fehér módú kezelését, és az elképesztő mennyiségű választási lehetőségekben nyújt egy annyira személyre szabott élményt, hogy a szokásos szerepek elhagyása ellenére is teljes átéléssel játsszuk végig újra és újra. Olykor akár nyolcféle reakcióból választhatunk egy párbeszéd során, és nem feltétlenül verbális mind, az olyan játékmenetbeli izgalmakra pedig még nem is tértem ki, mint az elfoglalható és fejleszthető tornyok, a karakterenként egyedi tulajdonságokat rejtő képességfák, vagy a pecsétek kombinálásán alapuló innovatív mágia.

A sokféle lehetséges kimenetel miatt egy-egy végigjátszás hossza drasztikusan eltérő lehet, és bár az erre szakosodott howlongtobeat.com szerint kb. 26 óra a végére érni, a magamfajta kényszeres játékosok, akiknek tikkel a szeme, ha nem néznek be minden kő alá, és zongoráznak végig minden eshetőséget, bőven feljebb tornázhatják ezt a számot. Hosszban sokak bánatára így is elmarad a tavalyi Pillars of Eternitytől, és a befejezés kissé összecsapottnak érződhet a rendkívül kidolgozott első fejezethez képest, cserébe viszont elképesztő helyszíneket és szereplőket ismerhetünk meg, és nem kell lemondanunk a fejtörőkről, vagy az izgalmas valós idejű, de bármikor megállítható taktikus csatákról sem. Mazochista veteránok ezúttal is választhatják a Trial of Iron nehézségi fokozatot, az egyes kiadások mellé járó bőséges digitális bónusz pedig példaértékű.

Egy ilyen volumenű játékról lehetetlen kimerítő tesztet írni, hiszen még annyi mindent lehetne említeni. Mondhatnánk, hogy az Obsidian nem valami bátor, amiért a tavalyi sikert próbálja meglovagolni, de erről szó sincs, mert hiába hasonlít játékmenetében a Pillars of Eternityre, a Tyranny elég friss ötlettel dobta fel a régi, jó bevált receptet, hogy az Infinity Engines klasszikusokon nevelkedettek se érezzék, hogy ezt már látták valahol. Ha nem akadály a nagymennyiségű angol szöveg, és nincs ellenedre ez egyszer a rossz oldalon állva belevágni egy nagyszabású és felütésénél fogva kissé sötét kalandba, a Tyrannyvel sok szép (és gonosz!) napot tölthetsz el a téli szünetben.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

3.10 GHz CPU, 8 GB RAM, Radeon HD 6850/ NVIDIA GeForce GTX 560, 15 GB HDD.

A Tyranny árnyaltabb élmény annál, mint amit az előzetesek sugallnak, mert rávilágít, hogy mennyire relatív a gonosz fogalma.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Eredeti világ rengeteg érdekes szereplővel és lehetséges döntéssel, a szokásos hős sztereotípia fejre állítása, nagyfokú újrajátszhatóság.

KONTRA

Kisebb bugok, a rengeteg szövegtől könnyű információ-túladagolást kapni, és a végén marad némi hiányérzet az emberben.

87%

„Azért gyűltünk ma itt össze, hogy végső búcsút mondjunk azoknak a szerepjátékoknak, amikben unalmas jó fiúkat kell alakítanunk."

NAPHOZ HOLDDAL

Pokémon Sun

Meglehetősen kevés sorozat mondhatja el magáról, hogy túlélt egy évtizedet, hát még kettőt, ráadásul úgy, hogy közben sem botrányokba nem futott, sem kiábrándult rajongókba. Hiszen egy franchise-t általában két tényező fenyeget: a kegyetlen idő, amely hajlamos eljárni bármi felett, illetve a bevált módszerekhez való görcsös ragaszkodás, ami mindig kifulladásba torkollik.

A tények pedig makacs dolgok, a 20 évvel ezelőtti első Pokémon és a 2016-ban kiadott Pokémon Sun / Moon mechanikailag bizony nagyon is hasonlít egymáshoz, de a Nintendo, egész pontosan a Game Freak mégis megcsinálta a lehetetlen: úgy reformálta meg az egészet, hogy közben a felszínen látszólag az égvilágon semmi sem változott.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Game Freak

MŰFAJ
JRPG

MULTI
van

INFO

A legújabb Pokémon-epizód Európában november 23-án jelent meg, ezúttal is két kiadásban, melyek csak a napszakban, valamint néhány sima és legendás Pokémonban térnek el egymástól.

[ÍRTA **WILSON**]

Egy világraszóló, bár rövidéletű mobilos siker után végre méltó módon ünnepli 20. születésnapját a Pokémon-család: egy teljes értékű, igazi folytatással, amely nem csak a régi veteránoknak kedvez, de a kalandra éhes, értékes újoncoknak is. Irány Hawaii!

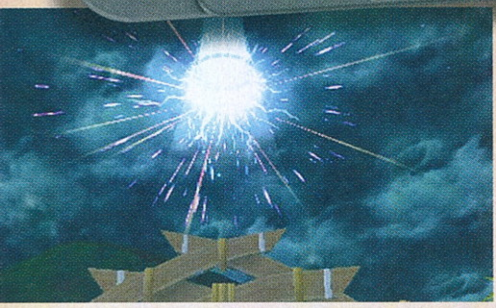
HAWAII FIVE-0

A főszereplő ezúttal is egy a tizenéves kort alulról nyaldosó ifjú hölgy vagy épp fiú, aki egy költözés során a Hawaii inspirálta Alolába kerül, hogy ott pokémon-mesterré képezze magát. Alola hét hatalmas szigetből álló régió, amely teljesen máshogy fest és más hangulatot áraszt, mint bármelyik korábbi Pokémon-helyszín: folyamatosan fürdik a napsütésben (kivéve a Moon változatban, ahol általában este / éjszaka van), partjait az óceán nyaldossa, zöldellő, pálmafák övezte vidékét pedig ezernyi pokémon, és persze a ugyanennyi rájuk vadászó ifjú és veterán edző uralja.

A korábbi epizódoktól eltérően most azonban nem Gymeket kell behódoltatni azok vezetőinek legyőzésével, hanem a szigeteket képviselő kapitányokon kell felülkerekedni a csatákban, majd a földnyaláb „elfoglalásához” meg kell küzdeni annak Totem-Pokémonjával, a régió legerősebb, legszívósabb zsebszörnyeivel, az egészet az egyes régiókat istápoló öregek, a Kahunáknak hívott pokémon-mesterek legyőzésével koronázva meg. Maga a keret ezúttal sem túl változatos, ellentétben a folyamattal: minden szigeten teljesen más kihívások várnak, így egyáltalán nem érezni, hogy újra és újra ugyanazokat az akadályokat kell letudni. Van, amikor egy főzethez kell összeszedni az alapanyagokat, máskor táncok között kell különbséget tenni.

KARATE KÖLYÖK

Ami ezekben közös, az az, hogy mindezt harcok foglalják keretbe: a Sun / Moonban is a játékidő legalább kilencven százalékát



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MELYIKET VÁLASSZAM?

Ahogy mindig, úgy a kaland most is a kezdő pokémon kiválasztásával kezdődik. Ezúttal Rowlet, Litten vagy Popplio az opció, és szokás szerint eltérő típust képviselnek: Grassnek, Fire-nek, Waternek felelnek meg. Egyikre sem mondható, hogy rossz választás lenne, azonban tény, hogy eltérőek a tulajdonságaik, szóval meghatározzák, hogy miként töltjük majd az első pár játékóránkat.

TÁVOZZ SÁTÁN!

Egy japán szerepjátékban a grindelés legalább annyira mindennapos és szükséges, mint mondjuk levegőt venni – ez természetesen a Pokémon-szériára is igaz, de van, amikor az ember azt kell, hogy mondja: ELÉG, ezt pedig most is egy spray segítségével teheti meg. Mindig alaposan tankolj fel Repelből, mert ezer és ezer olyan helyzet van, amikor már bőven eleged lesz a tonnaszámra érkező random ellenfelekből.

CSEREKERESKEDELEM

Nem volna igazi Pokémon a Sun / Moon, ha nem lenne benne Wonder Trade, de természetesen a funkció most is elérhető! Nem kell hozzá semmi más, csak aktív internetkapcsolat, és egy Pokémon, akiről hajlandó vagy lemondani: cserébe egy másik játékos által felajánlott Pokémonhoz juthatsz. Hogy mi üti a markod, az a vak szerencsén múlik: egyáltalán nem kizárt, hogy egy legendás lényt szerezhetsz így.

Pokémon Moon

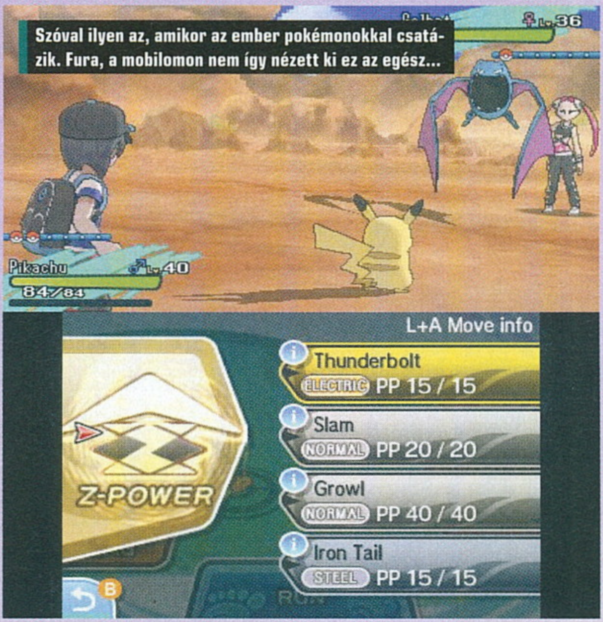
az teszi ki, hogy a szigeteken tébláboló kezdő vagy épp veterán pokémon mestereket kell legyőzni. Ezek lehetnek kisfiúk és kislányok, iskolások, irodai munkások, szóval igazából valódi átlagemberek. Legyen akárki is a másik sarokban, a csaták mindig ugyanúgy zajlanak: kiküldjük a kezdő pokémonunkat, és megpróbáljuk az ellenfelet még azelőtt álomba verni, mielőtt a sajátunkkal történne ugyanez. Természetesen nem csak egyetlen pokémon vethető be, egy csapat most is 6 különféle lényből állhat, és a választék ezúttal is hatalmas, sőt gigászi: több mint félezer különféle pokémont lehet befogni a vadonban, a csaták alatt vagy az internetes cserekereskedelem rizikós, és annál szórakoztatóbb mezején. Minden pokémon totálisan eltérő képességekkel rendelkezik, és természetesen több lépcsőben is fejleszthetők, tenyészthetők... vagyis pontosan ugyanazok a dolgok várnak, mint az elmúlt 20 évben mindig.

A Pokémon-sorozat nem vádolható állandó megújulással, de nem is ezt várják el tőle a rajongók.

Azaz ez nem teljesen igaz: a Sun / Moon során számos olyan klasszikus pokémon tűnik fel, akik komoly átgyúráson estek át, és teljesen mások a tulajdonságaik, így még a régi ismerősök is tartogatnak igazi meglepetéseket. A legnagyobb újítás azonban nem is itt, sokkal inkább a felszínen és az alatt keresendő. A kulcsszó az áramvonalasítás: a Sun / Moon végre számtalan olyan dolgot automatizál / tesz kényelmesebbé, amihez eddig teljesen érthetetlen módon nem nyúltak. Többé már nem kell például gigantikus Excel táblákat készíteni és Wikiket bújni annak kitalálásához, hogy az egyes pokémonok ellen milyen képességek, mely lények jók: ezt a játék automatikusan is megteszi. És ez a kritikus fontosságú információ akár a csaták közben is megtekinthető, így úgy lehet kiválasztani a legjobb karaktert, hogy egyáltalán nem törik meg a ritmus, és nem kell telefont / laptopot sem ragadni hozzá.

MIYAGI RELOADED

Ezt persze nevezhetnénk könnyítésnek is, de igazából felesleges lenne, egyszerűen nem lehet reális indokot felhozni arra, miért is ne segíthetne ezen a téren a játék. Ez pedig elmondható a fejlődési rendszerről is, egész pontosan az XP-szerzésről: a történet legelején kapunk ugyanis egy olyan tárgyat, amely révén még azok is megkapják a tapasztalati pontot a csapatban, akik elő sem bújtak a táskából. Ez pedig fantasztikus, sokkal egyszerűbbé vált egy igazán tápos, tettre kész brigád létrehozása, amely szembe tud nézni a legnagyobb kihívásokkal is.



Szóval ilyen az, amikor az ember pokémonokkal csatázik. Fura, a mobilomon nem így nézett ki ez az egész...

Abból pedig bizony akad bőven, különösen a szigetek meghódításának utolsó lépcsőinél. Szerencsére a teljesített kihívások után hatalmas jutalom üti a markunkat, amit Z-kristályoknak hívnak. Ezeket a csatákban csak egyetlen egyszer lehet bevetni, cserébe annyira brutális támadást nyitnak meg, amely akár egy főellenféllel is végezni tud. Leginkább egy japán szerepjáték summonjához lehet hasonlítani, mikor egy lény alakot vált, és egy mindent elsöprő mozdulatot vet be. Z-kristályból nagyon sok akad, van, ami csak egy karakterhez használható (ilyen például Pikachu), van, ami csak a normal támadásokat buffolja, míg mások bizonyos elementálokat erősítenek. Szerencsére a Z-kristályok szövevényes rendszerének kiismerése nélkül is lehet boldogulni. Kihívásból pedig akad, és nem mindig szándékosan, az ellenséges pokémonok néha képesek segítséget hívni egy második pokémon képében, ráadásul ugyanabban a körben. Ez több problémát is okoz: egyrészt csak akkor lehet pokélabdát eldobni, ha csupán egy pokémon van a csatatéren, másrészt végtelenszer eljátszható a segítségkérő művelet, ami azt jelenti, hogy egy egyszerű, normál esetben 2-3 perces csata ennek a többszöröse is elnyúlhat, ez pedig nemcsak unalmassá, de sok esetben teljesen frusztrálóvá is tesz olyan szituációkat, melyeknek egyáltalán nem kellene ilyennek lenniük.

NAP ÉS HOLD

Ez azonban csak az alsóhangon is 30-40 órás, kalandokkal, felfedeznivalóval bőségesen megpakolt játék egy annyira aprócska szelete, amely nem tudja drasztikusan mértékben befolyásolni az amúgy közel tökéletes játékélményt, és azt az ezernyi egyéb újítást, amiről egész egyszerűen nincs elég hely beszélni – legyen szó a járművek pokémonlovaglásra cseréléséről, vagy a brutálisan kibővített online lehetőségekről. Elvégre a Pokémon-sorozat mindig is a felfedezésről szólt: akármelyik, csak minimálisan eltérő kiadást is válaszd, garantáltan nem fogod elfeledni az alolai kalandok egyetlen percét sem, ha a napsütésen, ha a hold árnyékában fürdőzöl is. G

ÉRTÉKELÉS

A Pokémon Sun / Moon a 20. születésnapját ünneplő széria csúcsa, az a megújulás, amire már nagy szükség volt: a sorozat második aranykora köszöntött be!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Látszólag nem túl sokat változott, mégis dugig van tömve újításokkal.

KONTRA
A történet nem túl jó, és néha bizony nagyon monotonná válnak a csaták.

89%

BOL-DOG

A saját Pokémonokkal való jó kapcsolat a sikeres harcok egyik titka: minél többször lépsz interakcióba lényeiddel, annál hatékonyabbak lesznek. Most már nem csupán etetheted őket, de tamagocsihoz hasonlóan simogathatod, tisztíthatod is kreatúráid, és a TM-ek megtanításával is drasztikusan emelhetsz a boldogságuk szintjén. Egy boldog Pokémon pedig szebbé teszi a világot – legalábbis Alolát biztosan!

SZKENNELJ!

A Pokédex feltöltése az összes létező Pokémonnal most is a játék egyik fő kihívása, de ezúttal nem annyira lehetetlen a feladat, a Sun / Moon ugyanis képes QR kódok beolvasására. Egy nap 10 darabot lehet megetetni a rendszerrel, amiért 10 pont jár, 100 pontnál pedig bekapcsolható a sziget-szkennelés, amely megmutatja az Alolán nem őshonos, ritka Pokémonok lelőhelyét.

A PELAGO SZIGET

Ha nem elég az, amit a sztori vagy az online csaták kínálnak, akkor ott a Pokémon Pelagó, amely nem egy extra helyszín, sokkal inkább egy önálló minijáték. Lényegében kisebb-nagyobb szigeteket lehet Pokémon-anyaföldnek nyilvánítani, és azt benépesíteni újabb és újabb Pokémonokkal a tenyésztés révén. Igaz, ez így leírva nagyon bizarr lehet, de minden epizód egyik lényeges része volt a génállomány továbbadása.

A BULBAPÉDIA

Mivel a közhiedelemmel ellentétben a Pokémon nem egyszerű gyerekjáték, hanem esetenként egy őrülten komplex RPG, ezért tippekből, tudnivalókból annyira sok van, hogy könyvet lehetne belőle írni. Írnak is, maguk a rajongók, Wikinek álcázva: ha igazán a dolgok mélyére akarsz ásni, látogass el a Bulbapediára, ahol olyan információkat is megszerezhetsz, melyeknek még csak a létezéséről sem volt fogalmad.

INSIEME PER LA VITTORIA!

ASSASSIN'S CREED THE EZIO COLLECTION

ASSASSIN'S CREED II - ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD - ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

[ÍRTA **DREAMER**]

Amikor 2007-ben elstartolt az eredeti Assassin's Creed, vegyes fogadtatásban volt része, aztán 2009-ben megérkezett az új remény egy itáliai siheder képében. Ezio történetét a születésétől a légvégső órájáig élhetjük újra, kurrens konzolokra szabva.

A The Ezio Collection a maga nemében egyedi installációként jelent meg. Ebben a csomagban nem csupán az olasz orgyilkos históriáját körülölelő három játék (Assassin's Creed 2, Brotherhood, Revelations), hanem a méltatlanul elfeledett két kisfilm is benne foglaltatik. Anno a Ubisoft megpróbálkozott egy hasonló kezdeményezéssel, az úgynevezett „Ezio-trilógiával", amely PS3-ra és Xbox 360-ra jelent meg, ám a két változat közül csupán az egyik tartalmazta az első játék DLC-it, valamint a filmek sem szerepeltek a pakkokban. Most azonban minden a helyére került, illetve az új csomag ára is feljebb kúszott a régiénél. Míg az Ezio Trilogy megjelenését követően 40 eurót kóstált, addig az Ezio Collection már borsos 60 eurós piaci áron került a boltokba. De vajon megér ennyi pénzt a virtuális botox kezelés?

MOZIZNI ÖRÖM

Kezdjük is rögtön az elején, a már korábban megemlített kisfilmekkel! Ezio meséjének első állomása cseppet sem róla szól, hanem a családjáról, főként az édesapjáról, Giovanniról, akit a Lineage című moziban ismerhettünk meg. A röpke 35 perc hosszúságú film alig 2 hónappal az Assassin's Creed 2 megjelenése előtt vált mindenki számára elérhetővé. Célja nem csupán a játék népszerűsítése volt, hanem a karakterek megismertetése és megkedveltetése. Története a vásznon veszi kezdetét és zajlik le, ám utózöngéjét az AC2 első szekvenciájában fogjuk igazán érezni. A Lineage további érdekessége, hogy nem csupán az akkor készülő AC 2 történetéhez tesz hozzá, hanem a játék assetjeiből merítkezik. Tudniillik a környezet, valamint háttereinek túlnyomó része ugyanazokból az elemekből épült, amiket később Eziót irányítva akár meg is mászhattunk. Amíg a Lineage a kezdetekről szól, élőszereplős formában, addig az Embers a véget mutatja be egy animált kisfilmben. Itt Ezio életének azon szakaszában járunk, ahol felhagyott az orgyilkos léttel. Megöregedett, betegeskedik, feledékennyé vált és rengeteg gond nyomja a vállát, amik főként arról szólnak, mi lesz, ha egyszer vége szakad mindennek. Az egész kisfilmet átjárja a melankólia, és ha az animáció stílusa nem is nyeri el mindenki tetszését, az atmoszférája mindenképpen szíven fog találni Mind a két rövidfilm felkerült a játékok mellé és külön-külön érhetők el. Rossz hír azonban, hogy mindkettő DVD minőségben lett archiválva, holott megérdemeltek volna egy digitális felújítást. További gondot okoz, hogy a filmeket nem médiaanyagként látja a szoftver, ezáltal vetítés közben nem tudjuk sem megállítani, sem előre vagy hátra tekerni azokat. Ergo, mindkettőnél egyben kell végigülnöd a teljes időtartamot. A Lineage esetében ez valamivel több, mint fél órát, míg az Embersnél 22 percet takar.

Három játék, nem kevés tartalom, minimális újítással, rengeteg pénzért? Nem, köszönjük, inkább kihagyjuk.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal, Virtuos**

MŰFAJ **akció-kaland**

MULTI **nincs**

INFO

Az Assassin's Creed-széria legsikeresebb trilógiájának felújított változata, mely PlayStation 4-re és Xbox One-ra jelent meg 2016 novemberében, 17 ezer forintos áron.

Na jó, azért a középkor végét, a reneszánszt megelevenítő itáliai helyszínek még mindig nagyon hangulatosak.

FIRENZE, RÓMA, ISZTAMBUL

Most pedig fordítsuk tekintetünket abba az irányba, amire mindenki kíváncsi, és vesézzük ki, mégis mi a helyzet a felújított három játékkal! Az Ezio-trilógia frissített változata nem kecsegtet túlzottan sok reménnyel. Már a kezdetektől fogva világos volt, hogy ez a remastered széria azok közé az újra kiadott játékok közé fog tartozni, amiknél a fejlesztők kicserélték az eltorzult textúrákat, javítottak a fényeffekteken és adios, jöhet a tömeggyártás. Senkit sem fog meglepni, ha azt mondom, hogy nagyjából valóban így történt.

Az, hogy Ezio mindhárom kalandja Full HD felbontásban tündököl, 2016-ban már nem lep meg senkit, mondhatni ez a minimum, amit elvárunk egy újrakiadástól.

Ugrani vagy nem ugrani, az itt a kérdés? Persze mindenki tudja, hogy ha Assassin's Creed, akkor ugrani.

Ami azonban szomorúsággal tölt el minden Ezio Collection tulajdonost, az az, hogy az előző generációhoz viszonyítva combosnak minősülő új hardverek 30 fps-es limittel futtatják mind a három játékot. A 60 fps hiányát finomított árnyékokkal, korszerűsített fényelemekkel és kitolt látóhatárral orvosolja a Virtuos csapata. Ugyanakkor az engesztelésnek szánt fejlesztésekkel is kénytelenek leszünk kompromisszumot kötni. Nem csupán a fények lettek szebbek, de ezáltal egyes NPC-k arca is más megvilágításba került, és az átvezetőkben fedezhettük fel, mennyire csúnyák is ők valójában. A legrosszabb az, amikor fontosabb szereplők képét sikerült elcsúfítani, lásd: La Volpe. Ez inkább az AC2 hibája, a Brotherhood és a Revelations nem, vagy csak sokkal ritkábban szenved ilyen gondoktól. Egyes településeken a városokat fedő filtert is lecserélték. Romagna/Forli lápos területének zöldesszürkés világa egy jóval világosabb, rózsaszínes, sárgás alapot kapott. Ez a városnak kifejezetten jót tesz, ám a falakon kívül eső terület atmoszféráját a feje tetejére állítja. Ráadásul a földtől fél méterre úszó papírvékony ködréteg oda nem illőnek hat és rögvest szemet szúr. A Revelationsben az isztambuli éjszakák kékje csorbult meg egy sötétebb, szürkébb összképet hagyva maga után.

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

Azoknak, akiknek hiányos a gyűjteményük, mindenképpen ajánlatos a beszerzés, ám ha már rendelkezel a teljes felhozatallal, nem éri meg.

GRAFIKA: **63%**
HANG: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO
Végre a kurrens generáció konzoljain is elérhető a teljes trilógia, felújított külsővel és DLC-kel karöltve.

KONTRA
A technikai újítások elenyészőek, egyik játék sem pörög 30 FPS fölött, és a multiplayer sem elérhető.

65%

Ami a kollekcióból kimaradt

Habár az Ezio Collection egy tekintélyesen tartalmasra sikerült egyveleg, korántsem teljes. Az Assassin's Creed 2, Brotherhood, Revelations, Lineage és Embers mellett akad 2 másik cím, amik idő vagy érdeklődés hiányában kimaradtak a kész összeállításból. Elsőként rögtön itt van az Assassin's Creed 2: Discovery, egy rövid játék mely Nintendo DS és IOS platformokra jelent meg 2009 novemberében. A Discovery 1491-ben játszódik, és azt az időszakot tárja fel, mialatt Ezio az Éden Almáját keresi. A második hiányosság pedig egy 7 perc hosszúságú rövidfilm, az Assassin's Creed: Ascendance, melynek célja a Brotherhood főellenségének, Cesare Borgia hatalomra jutásának bemutatása.

A textúrák többsége alapos ráncfelvarráson esett át, ami főként az épületeken mutatkozik meg. Több helyen nem csupán erősítettek a mély és világos tónusokon, de a szaturáción is élénkítettek, ezáltal színesebbé téve a környezetet. A virágokon túl néhány fa, bokor, és a talajmenti fű kapott némi szépítést. Azonban a festmények és a feladványok képei a régiek maradtak és pixelesebbnek tűnnek, mint korábban.

MUTASD A BUGOD, MEGMONDOM, KI VAGY

Amik azonban cseppet sem változtak, azok a modellek, a játékmenet és az autentikusság jegyének zálogai: a bugok. Pontosan ugyanazokkal a glitchekkel fogjuk magunkat szemben találni, mint annak idején a megjelenéskor, ugyanis ezek nem kerültek orvosolásra. A házfalakon csúszkáló Ezio és a halálos nyugalommal a vízbe sétáló őrök most is megtalálhatóak mindhárom játékban. Ellenben ezekhez hozzátársulnak újabb vizuális és audió bugok, amik ugyan nem omlasztják össze a programot, de azért elég zavarók tudnak lenni.

A legfurcsább egyébként az irányítás. Ahogyan a játékmenetet, úgy a harcrendszert és a parkourt sem piszkálták meg. Viszont a válaszidő és a pontosság keservesen megcsorbult. A széria védjegyévé vált ellentámadásokat gyakran nem, vagy késve regisztrálja a rendszer, így te nem csak bekapod az ütést, de védekezni sem tudsz megfelelően. Ezáltal okosabb döntéssé válik elkerülni a konfliktusokat, mint belesétálni akár egybe is.

REQUIESCAT IN PACE

Igaz, hogy az összes DLC-t megkapjuk a kampányokhoz, ám a multiplayeren túl az exkluzív kontentek is kimaradtak. Így nem meglepő, hogy az AC2 esetében a GOTY kiadás tartalmazott 3 extra pályát, amiket szintén egy az egyben kihagytak a kollekcióból. Azok, akik ezt a változatot birtokolják, jobban teszik, ha annál maradnak. Igazából ez a csomag csak annak éri meg, aki már egészen biztosan nem fog sem PC-n, sem az előző generáció konzoljain játszani, vagy hiányzik a trilógia a gyűjteményéből.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **Azért ahhoz képest, hogy mennyi nagy cím látott napvilágot az elmúlt hónapban, nem volt okuk panaszra azoknak sem, akik a kisebb, független fejlesztéseket kedvelik. Mivel november közepén már simán megtöltöttem volna hat oldalt, kicsit selejtezni kellett, aminek köszönhetően a legérdekesebb és legnagyobb produkciók kerültek fel a listára, na meg persze az olyan számunkra fontosabb alkotások, mint a hazánk fiai által összehozott Miniature. Választék van bőven, stratégiától a vezetési oktatásig, jó mazsolázást a felhozatalhoz!**

Ultimate General: Civil War

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: GAME-LABS - MEGJELENÉS: 2016. 11. 16. - ÁR: 28 EURÓ (KB. 8700 FT)

Stratégiázni vágyóknak remek hír lehet az egyelőre korai hozzáférésben lévő Civil War, ami a Game-Labs alkotása. Annak a stúdiónak, amely többek közt a márciusi számunkban bemutatott és körbe rajongott Naval Actionért is felel, nem utolsó sorban pedig már az Ultimate Generalon belül is tevékenykedett a 2014-es Gettysburg képében. Utóbbinak egy kiteljesedett, továbbfejlesztett, tökéletesített változata lehet a Civil War, ha teljesen elkészül.

Az Ultimate General: Civil War ugyanis a teljes polgárháborús időszakot dolgozza fel, ezúttal már nem csak a gettysburgi csatára összpontosít, ami mindenképpen örömhír lehet a műfaj szerelmeseinek. Pláne, hogy a Game-Labs úgy gondolta, a szubzsáner fejlődhet a technológiával együtt, ami modernebb megvalósítást eredményez, szemben mondjuk a hagyományos szimpla és hexa-stratégiával. Emiatt miközben a tartalom és az élmény hasonló a Scourge of Warban és a Sid Meier's Gettyburg!-ben megszokotthoz, minden más téren hatalmas fejlődést tapasztalhatunk. Már az Ultimate General előző verziója is ezt a minőséget vetítette előre, a Civil War azonban sokkal többet nyújt már félkész verziójában is. A főbb vezetőket és a fontosabb egységeket elnevezhetjük, a katonákat korhű fegyverekkel láthatjuk el, mialatt a borzalmas négy év minden fontosabb csatáján átívelő kampányban jelenleg nyolc fontos háborút vezényelhetünk le mindkét oldalról, amit a végleges változat további nyolccal bővít majd – túl az összesen 23 kisebb ütközeten. A látvány kifejezetten szép, a valós időben zajló háborúskodás során komolyan taktikáznunk kell, pláne, hogy egyfelől az MI is erősen megizzasztja a csatázókat, kihasználva a domborzati elemeket és a rejtekhelyet adó városi épületeket is. Nem beszélve az utánpótlások érkezéséről és a speciális helyzetekről, amik hirtelen döntéseket és a megszokottnál nagyobb alkalmazkodást igényelnek. Van fejlődés, minden, amit manapság csak elvárhatunk, jószerivel csak polírozgatni kell a készülőben lévő játékot, amire már most érdemes beruházni a borsos ár ellenére, ami egyébként a néhány hónapos EA-fázis után emelkedhet is.

Owlboy

FEJLESZTŐ: D-PAD STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. 11. 01. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7100 FT)

Sokan azt gondolják, hogy a retró nosztalgiához, avagy az ebben a szellemben készült múltidéző videojátékokhoz elég a pixeles külső, az egyszerű, teljesen az alapokig csupaszított játékmenet, na meg valami fura effekt a képernyőre, amitől még ősibbnek, netán ósdibbnak tűnik a látvány. Nos, a helyzet ennél bonyolultabb, ugyanis az indie zsenialitása nem ebben a felsorolásban rejlik, hanem abban, amit a D-Pad csapata is sikeresen megragadott.

A mindösszesen öt főt tartalmazó csapat ugyanis 2007 óta, avagy kilenc éve dolgozott a produkción, amit a retró műfaj rajongóinak dedikált a stúdió, méghozzá a legfontosabb összetevőkkel, amik csak elérhetőek a videojátékok világában. Elsősorban a szeretetre és a lélekre gondolok, amikkel nemcsak készíteni, hanem alkotni is lehet, ezt pedig érdemes kiemelni minden olyan esetben, mikor mindez valóban ott áll a háttérben. Az Owlboy esetében egyértelműen így van – a néma bagolyfiú történetét és kalandját elmeséló játék úgy néz ki, mintha SNES-re írták volna, de nem húsz éve, hanem manapság. A játékmechanika sokfajta elemet tartalmaz, ami sikerre lett járatva az eltelt esztendők során, hogy azután egy nagy egésszé álljon össze minden, amit a 9-10 órás sztori nyújt. Logikai részek, nagy bossharcok okos megoldásokkal, segítő karakterek extra fegyverekkel és a továbbjutást támogató speciális képességekkel, ráadásul mindezt úgy, hogy leginkább repkedünk a fantasztikusan kialakított pályákon. A karakterek ötletesek, működnek, a zene egész egyszerűen gyönyörű, miközben a pixelart stílusú grafika is megadja mindazt, amire a zsánerért rajongók csak vágyhatnak manapság. Úgy tűnik tehát, hogy a kilencévnyi munka gyümölcse abszolút beérett, amit a kritikák és a játékosok véleményei is csak megerősítenek. Jómagam sem tudok mást mondani, minthogy az Owlboy közel a legjobbja a 2016-os évnek, személy szerint maximum a lopakodós részeket hagytam volna ki belőle, mert azok valahogy nem annyira illenek a stílusba, minden más viszont tökéletes formában adja vissza az elmúlt évtizedek minden nagy kétdimenziós klasszikusát, bár lopni egyiktől sem próbál. Kötelező darab.

95%

City Car Driving

FEJLESZTŐ: FORWARD DEVELOPMENT - MEGJELENÉS: 2016. 11. 03. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7100 FT)

Még soha nem ültél a volán mögött, de az árkádosabb autóversenyeken túl végre szeretnéd magad realisztikusabb kereteken belül is kipróbálni? Félsz, hogy mi lesz akkor, ha valódi járgányba ülve taposol a gázpedálra, kimerészkedve a kaotikusnak tűnő városi forgalomba? Immáron lehetőséged van arra, hogy mindezekbe otthonod nyugalmában és kényelmében kóstolj bele, hiszen a City Car Driving egy valódi oktató szimulátor, direkt erre a célra készült.

Októberi számunkban, akkor még csak érdekességként kétoldalnyi figyelmet is szenteltünk az orosz fejlesztésű programnak, ami azonban az elmúlt hónapok alatt Steamre költözött, méghozzá végleges állapotban, kicsit populárisabb verzióban, ami szórakozásra is megfelelő az oktatáson túl. Ebből kiindulva

elérkezett az ideje a tényleges tesztnek – ám a tartalom nem változott annyit, hogy igazi újdonságokról mesélhessünk. A CCD gerincét még mindig az oktató mód nyújtja, aminek során az alapoktól (öv bekapcsol, gyújtás és index) jutunk el a körülményesebb parkolásokig, na meg a forgalomban vezetésig. Utóbbira egy teljesen szabadon bejárható várost is kapunk a Free módban, aminél az óvárost, a modern negyedet, sőt az autópályákat és a külvárost is kedvünk szerint bejárhatjuk. Napszakok, évszakok, időjárási jellemzők szerint vehetünk részt a speciális közúti helyzetekben, miközben a fizika is korrekt, bár néha hajlamos fura eseményeket produkálni. Emellett a VR is támogatva van, tehát még élményszerűbbé tehető a szimuláció, noha a Forward játékát egyértelműen nem a grafikája miatt fogjuk szeretni. Ez ugyanis valóban egy oktató szoftver, achievementek és nagyobb izgalmak nélkül. Hibái még mindig vannak, a kormányok sem minden esetben működnek rendesen, illetve várat magára egy, a kontrollerekkel kapcsolatos frissítés is. Azonban a célnak megfelel a produkció, avagy ha nagyvárosban szeretnél autózni, megtanulva ía KRESZ szabályait, megismerve a legfontosabb mozdulatokat és technikákat, jobbat egyelőre nem igazán találhatsz. Jogsira fel!

70%

Dungeon Rats

FEJLESZTŐ: IRON TOWER STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. 11. 04. - ÁR: 9 EURÓ (KB. 2800 FT)

Mi van akkor, ha a Diablo és az XCOM szerelemgyermeke az ókorba költözik, méghozzá egy bánya mélyére? Nagyjából válasz lehet erre a kérdésre a Dungeon Rats, ami a rendkívül sikeres The Age of Decadence alkotóinak legújabb produkciója, csak éppen az RPG és a kaland mennyisége lecsökkent, miközben az előtérbe a harc került, na meg a kraftolás, a túlélés, ja és persze a harc. Na és a rengeteg, izzasztó és kegyetlen harcot mondtam már?

Erős Spartacus-inspirációval kezdődik a program, ami ezúttal tényleg leginkább az akcióra összpontosít, a szerepjátékos elemek pedig kimerülnek néhány beszélgetésben, no és persze karakterünk megalkotásában, aki viszont többfajta irányt is képviselhet, sőt fegyverek terén is bőven van lehetősége megtalálni a kedvére valót. Ha pedig ez megvolt, az izometrikus külső mellett bemutatott barlangokon áthaladva küzdhetjük el magunkat a többféle befejezéssel bíró végjátékig. Persze idáig hosszú az út, húsz órát simán elüthetünk a Dungeon Rats társaságában, köszönhetően az eltérő lezárásoknak, na meg a választási lehetőségeknek. A képességek kiosztása, a maximum négyfős csapat összeállítása csak rajtunk múlik, ha pedig

valamit elszúrunk, könnyen elvérezhetünk a körökre osztott harcok során, amiknél természetesen saját embereink és ellenfeleink egyaránt hibázhatnak, ezzel is feldobva az izgalmas pillanatokat. Túlélésünk érdekében fegyvereket, gyógyitalokat, mérgeket és egyéb eszközöket is kraftolhatunk, tartalomban tehát nincs hiány. A külső megteszi, nem kifejezetten szép, ahogy a hangokra sem fogunk túl sokáig emlékezni, viszont a Decadence ellenében a Dungeon Rats elég olcsón került fel a piactér kínálatába, köszönhetően egyszerűsített, az akcióra összpontosító játékmenetének. Utóbbi okán fogva nyugodtan ajánlható a műfaj kedvelőinek, vagy azoknak, akik imádták a csapat első játékát, és szeretnének további órákat szöszölni annak harcrendszerével egy újfajta kihívás során.

75%

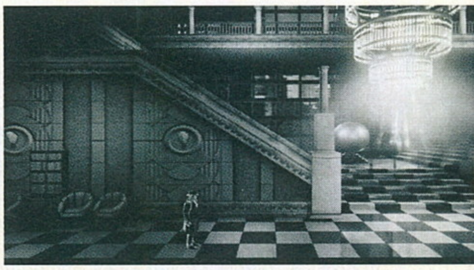
Indie csemege

Renoir

FEJLESZTŐ: BLACK WING FOUNDATION
MEGJELENÉS: 2016. 11. 16.
ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Az utolsó pillanatokban érkezett meg a kétdimenziós logikai játék, ezért kapott ilyen hálátlan helyet a tesztje, bár az sem elhanyagolható tény, hogy a noiros stílus ugyan megkapó, ahogy a feladványok sem rosszak, mégis valahogy fura az összkép. Szellemalakban létező főhősünk ugyanis érdekes módon elhalálozik, ha fény éri (miért?), ezért más fantomok segítségét kérheti a világító eszközök kikapcsolására (de miiiéért?), miközben egyfajta visszajátszást ér el a segítőknél – igen, akár többet is elvezényelhetünk az egyre több kapcsolóhoz. Az Unreal 4 hajtotta külső kellően jópofa, az irányítás kicsit esetlen (a kontrollerek támogatására még sokan várnak), és bár nem minden esetben logikus a program, a fejtörők szerelmeseinek ajánlott, még ha nem is teljes áron.

70%



Miniature - The Story Puzzle

FEJLESZTŐ: PURPLEELEPHANT
MEGJELENÉS: 2016. 10. 28.
ÁR: 5 EURÓ (KB. 1500 FT)

A Miniature egy igazán különleges kis játék, ráadásul hazai fejlesztőktől, akik nagyon olcsón kínálnak a képében emlékezetes és egyedi élményt. Az Unreal 4-es motor segítségével megelevenedett diorámákat kell úgy megoldanunk, hogy öt elemüket sorrendbe állítjuk. Ezek lehetnek szimpla élethelyzetek, mindenki által ismert események (mondjuk a Holdra szállás), netán manapság népszerű sorozatok helyzeteinek másolatai (zombik egy autósztrádán). Nem annyira játék a Miniature, de van annyira kellemes a szemnek, illetve van olyan szórakoztató, hogy folyamatos frissítései (újabb hat dioráma minden hónapban) és baráti ára mellett nyugodtan ajánljuk olvasóinknak. Szóba kerültek még különböző időszakokat és témaköröket felölelő DLC-k is, így kíváncsian várjuk, mit hoz a jövő a magyar csapat egyedi produkciója számára.

90%

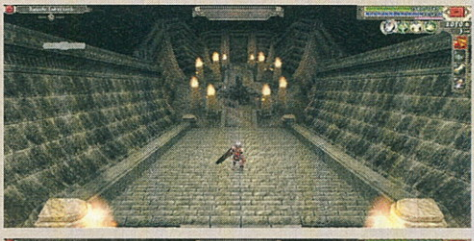
Xanadu Next

FEJLESZTŐ: NIHON FALCOM - MEGJELENÉS: 2016. 11. 03. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Az elmúlt hónapokban többször is bemutattunk olyan japánból származó RPG-ket, amik hosszú-hosszú idő után látogattak csak el Európába, netán PC-re. Ilyen ezúttal a Xanadu Next is a Ys-széria alkotóitól, ami nyomokban Diablót, Final Fantasyt, valamint Zeldát is tartalmaz, emellett hazánkban maximum a hányatott sorsú N-Gage által ismerhettük (a Nokia csúfos véget érő telefon-handheld hibridje volt 2005-ben), ami valljuk be, nem sok ember kezében járt.

Több mint tíz évet kellett várni arra, hogy a számítógépes változat a szigetországon kívül is napvilágot lásson, ami elég nagy idő, pláne a videojátékok világának fejlődését tekintve. Mégis, el kell ismerni, hogy hatalmas hálát érdemel az XSEED, amiért felkarolta a projektet, elvégre a Xanadu Next mindent tartalmaz, amit szeretünk a műfajban, sőt még annál többet is. Először is ott az érdekes, nem minden tekintetben előremutató, de izgalmas indítás a lovaggal, akivel egy halálos seb után egyfajta alárendeltségi viszonyba kerülünk, ezen pedig csak egy speciális fegyver megszerzése segíthet.

Azonban a nagyjából 20 órás beteljesedéshez vezető út rengeteg szörnyvadászattal van kikövezve, így hősünkkel a Diablo nyomdokában kell megtisztogatnunk a különböző kazamatákat. A külső és a játékmenet a Zelda- és a Final Fantasy-sorozatot is az eszünkbe juttathatja,



miközben több fajta speciális képességet, elementális támadást rendelhetünk csapásaink mellé. Persze van szintlépés, sok beszélgetés, fejlesztés és vásárlás, ahogyan az lenni szokott, és az egyre erősebb ellenfelek sem

hiányozhatnak, már a fantasztikusan felépített helyszíneken túl, amelyeknek kialakítása egyfajta előfutár a FromSoftware munkáihoz – bizony, itt is összeköttetésben állnak az adott területek, így a rövidítéseket megnyitni külön élvezet. A látvány kicsit öregecske, de stílusos, amihez nagyon kellemes zene és valós idejű, hagyományos harc társul. A műfaj rajongóinak tehát érdemes ennyi év után is fejest ugrani a kalandba, ami ha mára nem is a legnagyobb, mindenesetre még mindig egy kifejezetten szerethető és jófajta élmény.

80%

Maize

FEJLESZTŐ: FINISH LINE GAMES - MEGJELENÉS: 2016. 12. 01. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Újabb FPS, újabb horror, újabb versenyjáték a megszokott klisékből felépítve, a heti rendszerességgel érkező másolatok és követők között elveszve pedig egyre kevésbé igényeljük az új ötleteket. Persze nagy szerencsénkre vannak fejlesztők, akik rendre megzavarják az állóvizet, így a torontói Finish Line Games alkotói is, akik ha nem is 2016 legjobb produkcióját szállították le a Maize képében, de az biztos, hogy az egyik legfurcsábbat és legegyedibbet. Valljuk be, már ez is nagy szó.

Furán, komolyabb magyarázatoktól mentesen indít a Maize, ami hűen az elnevezéséhez egy labirintust kínál. No, de milyet? Ismeretlen helyen ébredve egy kukoricamezővel találjuk szemben magunkat, amely szinte átláthatatlan és áthatolhatatlan, csak kisebb, szűkebb ösvények által járhatjuk be a nagynak tűnő környéket, ám bizonyos utak le vannak zárva, azokon még nem lehet átjutni. Lassan eljutunk egy tipikus családi házba, nem annyira biztonságos módon beindítjuk az áramellátást, jegyzeteket olvasunk és tárgyakat veszünk fel, amiket majd egyszer, valahol és valamikor használatba kell vennünk. Mindez egyelőre nem mutat túl a legtöbb hasonló, logikai és tárgykombinálós feladatokkal megbolondított sétaszimulátoron… belső nézetben megyünk előre, figyeljük a berendezést, próbáljuk megoldani az annyira nem meglepő fejtörőket.

Aztán megnyitunk egy nagy páncélajtót, és… és feltárul a kukoricaföld alatti titkos labor, ahol egy félnótás, de egyben zseniális ikerpár dolgozott valami igazán különleges dolgon.

Innentől kezd igazán érdekessé, izgalmassá és egyben szürreálissá válni a történet, ami bár magányosnak tűnik, cseppet sem az, de társaink terén messze nem a megszokott segítőket kapjuk. Különféle szerszámokkal összerakunk egy beszélő, hátizsákos, azon pedig mechanikus karral rendelkező játékmackót, aki aztán orosz akcentussal morog minden miatt, elhordva mindent és mindenkit hülyének, idiótának. Egyébként segít, csak hát nem az a szociálisan pozitív jellegű alkat. Plusz jönnek a beszélő kukoricák, meg a… na jó, mindent ne lőjünk le, maradjunk annyiban, hogy a Maize egy fura, néhol valamiféle őrült, drogos látomást idéző alkotás, aminek humora meglepő, kicsit fura,

ahogy megoldásai is, ezzel egészen egyedi élményt okozva. A látvány ráadásul kifejezetten kellemes, noha az már érthetetlen, miért izzasztja meg még az erősebb gépeket (kis optimalizáció kéne még), ahogy a hangulat is erős a finoman sejtelmes zenékkel. Ezzel együtt sem tökéletes a program, a feladványok nem túl izmosak, erősebb a sétaszimulátoros élmény, amiért kár, mert szívesen logikáztam volna többet a nagyjából négyórás kaland alatt.

83%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

EGYBEOLVADVA

Jópofa Metroidvania műfajú programnak tűnik a Dead Cells, aminél egy öntudatára ébredt masszával kell holttesteket megszállnunk, hogy aztán azokat uralva győzhessük le teremtőnket. Mindeközben persze hatalmas erejű fegyvereket és eszközöket alkalmazva harcolhatunk a zsánertől megszokott módon felépülő, ám véletlenszerűen generálódó pályákon. Valamikor 2017-ben várható a Motion Twin érdekesnek tűnő, kétdimenziós alkotása.

JOHN WOO BEÁJULNA

A DeadToast Entertainment első komolyabb alkotása fergetegesnek ígérkezik a műfaj szerelmesei számára. A 2D-s akcióplatformer ugyanis erősen a lövöldözésre épít, méghozzá olyan formában, ami a hongkongi akciófilmes legendától megszokott. Belassulások, falon futás, pózolgatás minden mennyiségben, amihez még Hotline Miamis zene is társul, így pumpálva az adrenalint ereinkbe. Kizárólag PC-re, a remélhetőleg nem túl távoli jövőben.

MEGINT EGY ZŰRÖS ŰRÖS

Az idegen planétán, veszélyes környezetben ragadt űrhajós kalandja nem újdonság a videojátékok ismerőinek, ám a Paper Unicorn egészen hangulatos formában tálalja a megszokott klisét. Az izometrikus nézetű Transmission eleddig egy hihetetlenül meggyőző trailerrel szerzett rengeteg rajongót, ami részben a zenének, részben pedig a felfedezésre, harcra és feladatmegoldásra egyaránt összpontosító játékmenetnek is köszönhető. Pontos dátum sajnos még nincs.

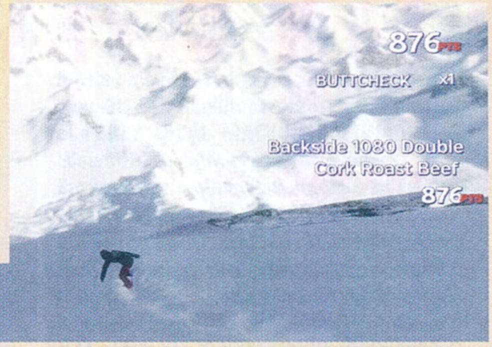
Infinite Air with Mark McMorris

FEJLESZTŐ: HB STUDIOS – MEGJELENÉS: 2016. 10. 25. – ÁR: 50 EURÓ (KB. 15 000 FT)

Évek teltek el úgy, hogy jóformán esély sem volt a hófödte hegycsúcsok meghódítására, hiszen a 2012-es, konzolokra megjelent SSX négy évvel ezelőtt landolt a boltok polcain. Idén azonban visszatér a műfaj a képernyőkre, méghozzá PC-n is, elvégre decemberben érkezik a Ubisoft üdvöskéje, a komoly változatossággal bíró Steep, miközben a semmiből érkezett Infinite Air elé már nyugodtan le is ülhetünk – pláne akkor, ha kifejezetten szimulációra vágyunk.

Mert bizony azt már előre le kell szögezni, hogy a címkezdés ellenére a programnak semmi köze az Activision aktuális lövöldéjéhez, sőt még az árkádosabb extrém sportolástól is távol áll a produkció, ami viszont mindenféle hivatalos licenccel rendelkezik. A korábban az EA szárnyai alatt tevékenykedő, jóformán veteránnak tekinthető stúdió ugyanis fogta a legkedveltebb snowboardosokat, a legismertebb márkákat, bepakolta ezt az egészet a Unity motor alá, majd hozzákotyvasztott az egyveleghez nem kevés fizikát. Az eredmény? Egy ízig-vérig profi alapokkal bíró szimuláció, amibe bizony beletörhet a fogunk.

Éppen ezért érdemes először a tréninggel kezdeni, ahol megszokhatjuk az elsőre barátságtalan irányítást, ami a komolyabb fizikának köszönhető. Ezután jöhet a hat fejezetre felszabdalt kampány, ahol feladatokat teljesíthetünk, sőt neves sportolókkal küzdhetünk meg, ha pedig nagyjából négy óra alatt ezt is letudtuk, jön a program legfontosabb része. A szerkesztővel saját helyszíneket és hegyeket, megmérettetéseket készíthetünk a procedurálisan generált alapok mellé, meg is



oszthatjuk ezeket, sőt más játékosok alkotásait is kipróbálhatjuk a hagyományos egy-egy elleni multiplayeren túl. Mindezzel már igen sokáig elszórakozhatunk, ráadásul a program jól is néz ki, és a hangok is remekül sikerültek. Van némi bug, illetve a szimulációs jelleg miatt az árkád stílus rajongói unalmasnak és üresnek találhatják az Infinite Airt, de ha valaki ténylegesen erre a sportra, vagyis annak virtuális változatára vágyik, jobbat jelenleg nem talál a piacon. Nem utolsó sorban a szabadság érzete teljesen megvan, elvégre bármikor helikopterre pattanhatunk, hogy a hegy egy másik pontján folytassuk tevékenységünket, ami további pluszt ad az élményhez. Negatívum viszont a rendkívül borsos ár, legalábbis

indie viszonylatban – persze hozzá kell tenni, hogy hivatalos játékként biztosan sokat kellett fizetni egy-egy licencért, sportoló jelenlétéért, ami viszont a felhasználókat és a felsíró pénztárcákat nem biztos, hogy vigasztalja. G

68%

Through the Woods

FEJLESZTŐ: ANTAGONIST – MEGJELENÉS: 2016. 10. 27. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A rengeteg horrorfilm és a témába vágó videojátékok habzsolása után megmondom őszintén, elég nehéz megijeszteni, ezért a szorongást is ritkán várom el egy-egy program tesztelése során. Meglepő módon pont egy kis csapat, az Antagonist munkája az, ami kellően nyomasztónak bizonyult, és bár a frászt ritkán hozta rám, azért egy-egy alkalommal kellőképpen összeszorult a torkom, még egy Ezzel játszunk videofelvételbe is majdnem belerikoltottam.

A norvég csapat első játéka nem meglepő módon északra, a legendák és félelmetes hiedelmek világába kalauzolja el a felhasználókat. A sztori nem túl bonyolult: egy anyuka ellátogat a természet lágy ölére, hogy nyugodtan dolgozhasson, plusz viszi gyermekét is, akivel korábban nem volt túl jó a viszonya. Vagyis inkább mondjuk úgy, hogy bizonyos behatások miatt nem igazán szerette a fiát, ám ez idővel megváltozott, hála az égnek a családi kötelék helyre jött, ám lehet, hogy mindehhez már túl későn jutottak el a főszereplők, mivel a szigeten valami nagyon nem stimmel – nem meglepő módon.

Az érkezés utáni első esték még nyugodtan telnek, azonban egy ébredés után az anyuka nem találja a gyereket, a vízpartra leszaladva pedig éppen látja, ahogy fiát egy ismeretlen férfi megragadja, majd elcsónakázik vele a távolba. Persze az édesanya sem hagyja annyiban a dolgot, a vízbe veti magát, és a páros után úszik, hogy a nyomokat kutatva egy rémálomszerű helyzetben találja magát. És itt persze jöhetnénk azzal, hogy a vízbe ugrás után alapból jegesre fagyott volna a hősnő, meg az első benyomások élét alapból elveszi a sokszor gyenge, élettelen szinkron, miközben grafikai bakik is bőven vannak. Egy-egy elem rendre elkezd villogni, az árnyékok furán vibrálnak és mozognak, néha meg mintha valaki vakuzna, ám ha mindezeken túltesszük magunkat, a hangulat jóváteszi a hibák okozta lelki sérüléseket. A felütés például érdekes, a mitikus gonosz lefestése izgalmas, ahogy a feltűnő szörnyek sem tipikusak, ráadásul az amúgy korrekt képi világ mellé minőségi zenék és hanghatások csatlakoznak. A Witcher 3 folkos dallamaihoz hasonló aláfestés borzolja az ember idegrendszerét, a monstrumok hörgései és nyöszörgései anélkül okoznak infarktust, hogy meglátnánk a lényeket, de az is jópofa, hogy amikor olvasunk egy jegyzetet, miszerint valami van a vízben, hirtelen zörejek rémisztik meg a háttértörténetre összpontosító játékost. Szóval a horrorisztikus atmoszféra megvan, a hangulat működik, mindössze kisebb hibák rontják az összképet (szinkron, képi problémák), plusz az sem elhanyagolható szempont, hogy csak egy 3D-s, külső nézetes sétaszimulátorról van szó, némi meneküléssel és gyűjtögetéssel, ami 3-5 óra egyszeri szórakozást nyújt, nem többet. Annak viszont remek. G

75%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

TITANFALL 2

➲ Szia, Tika!
A tőletek kapott Titanfall 2-vel a következő lenne a gond, 10-ből 5x egyszerűen lefagy, vagy pedig a következő hibaüzenetet írja ki: Engine Error - 0x887A0006 - DXGI _ ERROR _ DEVICE _ HUNG.
A gépem:
I5 3450
R9 280x
8GB RAM
120 GB SSD-re van telepítve.
Szerinted mi lehet a gond?

A hibaüzenet alapján azt gondolnám, hogy a VGA driverrel vagy a DirectX-szel van a gond, előbbit a http://tinyurl.com/m3655pm oldalról, utóbbi a játék főkönyvtárában az __Installer > directx > redist mappában a DXSETUP.exe újratelepítésével lehetne orvosolni. Ámbár a fórumokon írnak olyasmit is, hogy néhány esetben az overclock, azaz a VGA vagy a CPU húzása hasonló tüneteket eredményezett (ilyenkor ezt nyilván meg kell szüntetni), aztán volt olyan eset, ahol a játék beállításainál a Borderless Windowed módú megjelenítéstől szűnt meg a hiba (megint másoknál az AA, azaz az élsimítás kikapcsolása után).

VICTORIA 2

➲ Üdv!
A Victoria 2-vel lenne problémám. Mikor elindítom a játékot, elkezd tölteni és kidob egy hibaüzenettel. Mi lehet a probléma?
Köszönöm a választ!

A Steam telepítési könyvtárában navigálj el ide -> X:/Program Files (x86)/Steam/Steamapps/common/Victoria 2/map/cache, aztán törölj ki mindent a cache mappán belül, lépj vissza a Victoria 2 mappáig, és indítsd el a v2game.exe-t, hogy újraépítse a kitörölt tartalmat.

ARMORED WARFARE

➲ Kedves Guru!
A fent említett játékkal az lenne a problémám, hogy felraktam, launcherből elindítottam, bejött egy ablak, és utána semmi nem történt.
Válaszotok előre is köszönöm! ➲ KORNÉL

Rendszergazdaként történő indítás (jobb katt ikonján, Futtatás rendszergazdaként) megvolt? A vírusirtót / tűzfalat próbáltad már kikapcsolni indítás előtt? És egy régebbi leveledet visszakeresve, láttam, hogy Kornél a fiókneved (ékezettel), nem mondom, hogy biztosan az a probléma, de egy halvány esély arra is van.

GAMEPAD

➲ Az előfizetéshez járó vezeték nélküli gamepad az egy PC-s vezeték nélküli kontroller vagy micsoda? Kb. az összes játékhoz lehet használni? És ez akkor úgy funkcionál, mint egy kontroller. Igaz?

Így van. A Speedlink Strike NX egy PC-s vezeték nélküli játékvezérlő (gamepad). Itt olvashatsz részletesebben is róla: http://tinyurl.com/z8agwmh. Ami a támogatott játékokat illeti, ahol gamepadet lehet használni, ott természetesen ezt is (a vezeték nélküliség csak egy plusz extra). És igen, úgy funkcionál.

MEDAL OF HONOR (2010)

➲ Üdv, Tika!
Volna némi problémám a MoH 2010 inkarnációjával. Történetesen nem hajlandó elindulni, pedig már lényegében mindent bevetettem. Újra húztam a DirectX-et, a PunkBustert, a PhysX-et, magát a játékot, indítottam rendszergazdaként, meg csak úgy natúr is. Viszont non-stop egy üzenetet dob ki: a general protection fault kezdetűt. A játék eredeti, Originen keresztül aktiválva van. Olvasgattam az EA Supportot is, ahol többen is jelezték ugyanezt a hibát az Origin verzióval kapcsolatban, de érdemi megoldást maga az EA sem tudott mondani.
Előre is köszönöm a segítséget!

A régi PhysX drivert szedd le a Vezérlőpult, Programok eltávolítása menüpont alatt, és telepítsd fel ezt: http://tinyurl.com/pqow555. Mivel ez csak a Legacy PhysX driver (régebbi játékok támogatásához), erre még rá kell pakolni a legfrissebbet is (9.16.0318): http://tinyurl.com/j3wrk8e. A játékot pedig próbáld a saját mappájából indítani, de rendszergazdaként (jobb katt a moh.exe-n, Futtatás rendszergazdaként). Lehet, hogy egy Originen belüli javításra is szükség lesz, ekkor az Origin menjen rendszergazdaként, aztán a játék képén jobb egérgomb, és a Javítás funkciót futtasd le.

DEVILIAN

➲ A Devilian névre hallgató játékkal kapcsolatban lenne pár kérdésem. Hogy tudok a barátaimmal tárgyakat cserélni egymás között. Mire jó a Megaphone?
Válaszotokat előre is köszönöm. Üdv. ➲ TAMÁS

A Megaphone segítségével a World (teljes szerver) chatbe is írhatsz üzenetet (többen látják), nem csak a saját zónádba. A játékosok egymás közti kereskedéséhez pedig (de ugyanúgy az aukciós házhoz, és az említett Megaphone használathoz, meg pár plusz funkcióhoz) nem elég a limited account, ami ugye a sima, free regisztráció, hanem vásárolni kell valamit, valós pénzért, és akkor átkerülsz ellenőrzött felhasználói státuszba.

THE CREW, SKYRIM

➲ Hali, Tika!
1. A The Crew-ban miért van az, hogy egy idő után elindítok egy versenyt és sokáig tölt?
2. És a Skyrimben, a Skyrim felszabadítása küldetésben (pontos címét nem tudom), Sodrást kellene felszabadítanom, és beszélnem Galmarral, de nem tudok, mit tegyek? Üdv: ➲ ERIK

1. The Crew
Amennyiben rendesen betöltődik a pálya, és csak az idővel van gond, akkor talán a hardver lehet kevés (esetleg ráférne a merevlemezre egy töredezettség-mentesítés).
2. Skyrim
Igen, ez egy gyakorta előforduló bug. Ráadásul a megoldás sem mindig egyszerű, de összeszedegettem a lehetséges megoldásokat:
1. Ha van egy kicsit korábbi mentésed, lépj vissza, és fuss neki még egyszer.
2. Beszélj újra Ulfrickal, és párbeszédpanelen a háború menetét érintő opciót addig nyomasd, amíg ki nem szürkül, aztán próba Galmarnál.
3. Támadd meg Galmart, és addig üsd, amíg össze nem esik, aztán iszkiri, fizesd ki a bountyt, egyél-igyál, pihenj, és térj vissza (ennek van egy másik változata is, amikor az első körben épp csak megcsapkodjuk, elmegyünk, bounty kifizet, pihen, visszatér, összerogyásig püföl, és utána beszél).

PRINCE OF PERSIA

➲ A minap sikerült beszereznem a 2008-as Prince of Persia játékot. Működött is rendesen, mármint a portolás minőségéhez képest, azonban 4 óra játékot követően a mentésem betöltése után a játék elkezdett szaggatni. Nevezetesen minden 2-3. másodperc után megállt egy pillanatra, nemcsak ingame, hanem átvezetők alatt és a menüben is. Próbálkoztam kompatibilitással (XP sp3 és Vista is) valamint újratelepítéssel, újrakezdéssel, azonban semmi haszna. Ha tippelnem kellene, akkor a 2005-ös redist. csomagra gyanakodnék, azonban gondoltam nektek esetleg van egy működő megoldásotok.
U.i: a játék Gog.com verziós, illetve egy verify/repair folyamatot is lefuttattam, a Galaxy kliensben, eredménytelenül.

Találtam elenyésző számban pár nálad tapasztalt tünetekkel szenvedő sorstársat, de a megoldások eléggé furának tűnnek! Több

fórumon azt írják, hogy a netkapcsolatot kell megszakítani a játék idejére (végül is egy próbát megér), de ez sem mindenkinél működött. Kicsit tudományosabb beszámoló volt az nVidia kártyáknál tapasztalható belassulásoké, ahol régebbi driverekre hivatkoztak (197 vagy előtti), itt úgy gondolom, hogy most már inkább az újabbat kell feltenni.

GTA IV

➲ A fent említett játékkal az lenne a problémám, hogy a Social Clubból rányomok a Playre, és nem történik semmi. Összes patch fent van, kivéve az 1.0.6.0 és az 1.0.7.0 (azokat nem tudtam telepíteni)! Windows 10 op. rendszerem van.
Válasz előre is köszönöm: ➲ MÁRK

Többnyire a Games for Windows Live miatt rokkan le az első indításnál a GTA, tehát a játék által felpakolt régi verziót szedd le a Vezérlőpult/Programok eltávolításánál, és dobd fel a legújabbat innen: http://tinyurl.com/hbw4n2a.

BATTLEFIELD

➲ Szerintetek a Battlefield 3 vagy a négy, vagy akár a Hardline elfutna ezen a gépen? Processzor: Intel Core I7 870, videokártya: NVIDIA GeForce 8400GS, RAM: 4GB. Illetve még azt szeretném kérdezni a Black Deserttel kapcsolatban, hogy mennyi helyet foglal, és elfutna ezen a gépen? ➲ MÁRK

A Battlefield 3 biztosan menni fog, a Hardline viszont necces! Ami a Black Desert Online-t illeti, emlékeim szerint bőven 50GB szabad hely felett kell a telepítéshez, de a GEF 8400 GS VGA mindenhogyan gyenge lesz oda.

DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN

➲ Üdv, a PC Guru csapatának!
A fent említett játékkal lenne gondom mégpedig, hogy a barátommal nem tudunk coopozni. Mindketten emberek vagyunk, megvan a Name-engraved Ring (ugyanazt az istent választottuk), és ugyanahhoz a csoporthoz is csatlakoztunk, még egy találkahelyet is megbeszéltünk. De akárhányszor használjuk a White Sing Soapstone-t, nem látjuk a másik jelét. Ha tudtok segíteni azt előre is szeretném megköszönni. Üdvözlettel: ➲ GYULA

Személyes tapasztalatom nincs, de találtam egy részletes, angol nyelvű leírást arról, hogy mi mindennek kell klappolni a légyotthoz - http://tinyurl.com/z9xfodc. Eszerint kell még pár dolog, a legfontosabb, hogy azonos játékszerveren legyetek (érdemes kilépni, és aztán egyazon időpontba újra belépni a játékba). Aztán fontos, hogy a Soul Memory szintetek azonos vagy nagyon közeli legyen. És vannak bossok, ahol nincs co-op, ezeket is listázza a leírás.

MAX PAYNE 3

➲ Telepítettem a Max Payne 3-at, végig is játszottam, viszont az unistallnál van egy kis gond. A programok eltávolítása fülön kiválasztom a Max Payne 3-at, és ha rákattintok az eltávolításra, kiírja, hogy nem elégségesek a jogaim, forduljak a rendszergazdához, ami mind szép és jó, csak hogy én lennék a saját laptopom rendszergazdája, mivel csak egy fiók van rajta, amin ki van jelölve, hogy rendszergazda.
Remélem, tudsz segíteni! Köszi! ➲ F. DANI

A Start menü Futtatás részébe írd be, hogy regedit, és a Beállításszerkesztőben navigálj el a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall részhez. Itt felülről haladva egyesével nézd végig az összes számok és betűk alkotta ágat (mindegyik egy telepített programot jelöl, hogy melyiket, azt jobb oldalon a Displayname bejegyzésnél látod), és ha megvan a Max Payne 3, akkor jobb oldalon az UninstallString bejegyzésre kattints kétszer, és az ide tartozó bejegyzés elejéről töröld a \ jelet (de csak azt).

SPYRO

➲ Olyan problémával fordulok hozzád, hogy a Skylanders Spyro's Adventiure Starter Packet szeretném megszerezni Xboxra, de sehol nem találok eladó példányt. Tudnál esetleg ebben segíteni, hol tudom megszerezni? Előre is köszönöm!

Kifutó termék, Amazonról és Ebayről még beszerezhető, de olyan magyar boltot, ahol készleten van, én sem találtam, viszont használtban pl. most épp a jófogáson azért fel-felbukkan.

Nagy ünnepi hardverajánló

[ÍRTA **MR. TORGUE**]

Az idei hardverajánlónk egy kicsit rendhagyó lesz abban az értelemben, hogy viszonylag kevés kategóriában nevezünk majd meg egy-egy konkrét terméket. Bár továbbra is lesznek tippjeink (és a képek is segíthetnek), de alapvetően vannak osztályok, ahol úgy gondoltuk igazságtalan lenne kiemelni egy-két készüléket, amikor igazából több tucat jó van. Ezért inkább irányvonalakat szeretnénk adni, hogy mire kell figyelni a választáskor, mert onnantól kezdve mindenki el tudja dönteni, hogy az órajelek és az árak ismeretében épp melyik a legjobb Core i3-as vétel. Vagy hogy egy másik példát mondjunk, a videokártyák esetében a GPU-kra helyezzük a hangsúlyt, nem a konkrét gyártóra, azt már mindenki eldöntheti szimpátia, ár és az igényei szerint.

Notebookok

Régen a notebookokat be lehetett skatulyázni pár jól felismerhető kategóriába, de mára ezek között szép lassan elmosódnak a határvonalak. Persze még mindig vannak kifejezetten munkára ajánlott üzleti gépek, ahogy a játékosoknak szánt gamer vonal is a reneszánszát éli, de minden, ami ezeken túl van, egy nagy katyvasznak tűnhet annak, aki egy ideje már nem foglalkozik a témával. Hibridek, ultrabookok, érintőképernyők garmadája, elszabaduló felbontások és sokszor a fogyasztás oltárán beáldozott teljesítmény jellemzi a piacot, miközben azért kellően nagy választék van a szerény, költséghatékony gépek táborában is, tehát nem kell kiadnunk félmillió forintot, ha csak egy netezgetős, filmezős konfigra vágyunk. Két oldalon lehetetlen is átmenni mindenen, úgyhogy inkább igyekszünk hasznos tanácsokat adni, hogy mindenki megtalálhassa a hozzá legjobban passzoló gépet.

GAME ON!

Mégis mit vártatok? A PC Gurut fogjátok a kezetekben, naná, hogy a gamer notikkal kezdünk! Itthon a játékosokat főleg két gyártó szolgálja ki: az Acer és az Asus. Bizony, nálunk az „A-betűsök" mindenkit letaroltak, bár néha még az MSI bele tud szólni a dolgokba, és akire rászakadt a bank, az nézegetheti az Alienware termékeit is (bár az Asus vízhűtéses gépe mellett már egészen olcsónak tűnnek a Dell leányvállalatának laptopjai).

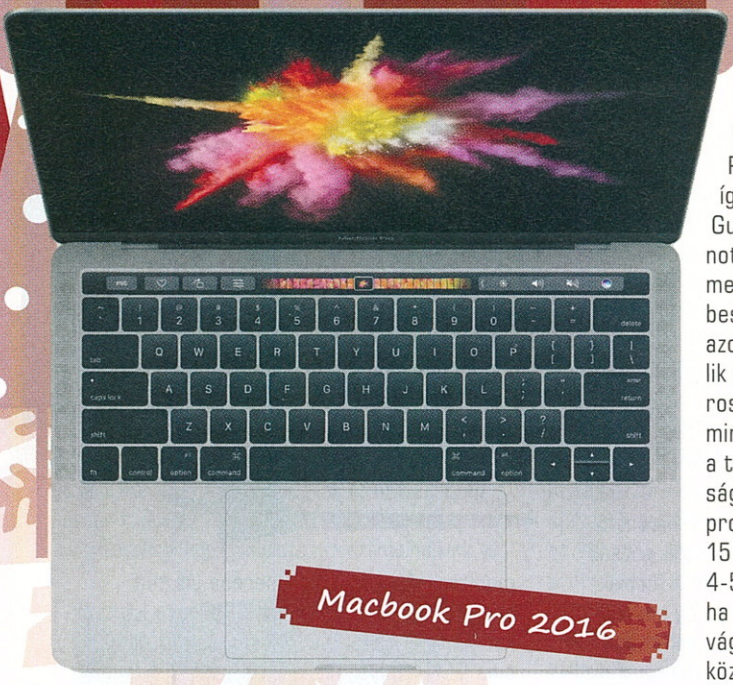
A kifejezetten a gamereknek készített gépek ugyanúgy 250 ezer forint környékéről indulnak, mint tavaly, csak annyi változott, hogy a határ ezúttal a csillagos ég, hála néhány olyan különlegességnek, mint az említett vízhűtéses modell idei változata. A menő kinézetet leszámítva két nagyon fontos dolgot tudnak felmutatni az ilyen notebookok a nagy átlaghoz képest: erős processzor és grafikus vezérlő. Régebben a munkagépek, sőt a konzumer szériák is rendelkezhettek felsőkategóriás CPU-val, de 2016-ra eljutottunk oda, hogy szinte mindenki az ultraalacsony fogyasztású Intel chipeket részesíti előnyben, egyrészt áruk, másrészt az akkumulátoridőre gyakorolt pozitív hatásuk miatt. Ezért hiába szeretnénk egy izmos Thinkpadet vagy Paviliont, nem fogjuk megkapni, a legjobb, amiben reménykedhetünk, egy kétmagos, Core i7-es processzor. Négymagos szörnyetegekkel a gamer gépek világán kívül alig találkozni, így előfordulhat, hogy valaki munkára választ ilyet, mert kell neki a kraft.

Videokártyából már találni egész jól teljesítő példányokat az átlagfelhasználóknak szánt gépekben is, de körülbelül ahol azoknál végződik erőben a kínálat, ott kezdődik a gamereké (GeForce 940M). Ha körülnézünk a piacon, azt fogjuk látni, hogy az Nvidia ural mindent, és ez nem a véletlen műve. Az alacsonyabb fogyasztás

Acer Switch 12

kifejezetten jól jön a mobil konfigurációknál, nem is feltétlenül az akkumulátoros üzemidő (az így sem lesz túl sok, ha megizzasztjuk a chipeket), hanem inkább a hűtés miatt. Ne legyenek illúzióink, a felsőkategóriás gépek így is képesek néhány perc után átmenni porszívóba, tehát valahol meg kell húzni a határt, és pont ezért van az, hogy a gamer notik mérete 15 vagy 17 col, ennél kisebb testbe egy 940M-nél erősebb GPU-t vétek bepréselni.

Hogy legyen viszonyítási alapunk, a GTX 950M és a GTX 960M ugyanolyan felépítésű, mint egy asztali GTX 750 Ti (ez pont szerepel a GTX 1050 tesztünkben, a 100-ik oldalon), csak kicsit más órajelekkel, de nincs köztük óriási teljesítménybeli különbség, tehát ha sokkal jobb áron látunk 950M-et, akkor válasszuk azt. Mindössze egy buktató lehet: néhány gyártó ezt a chipet szereti



Macbook Pro 2016

DDR3-as ramokkal harcba küldeni, úgy pedig érezhetően gyengébb lesz, mint a sokkal gyorsabb GDDR5-ös modulokkal (tehát nézzünk utána a gyártó honlapján a specifikációnak!).

Ha valaki komolyan gondolja, hogy játszani akar a gépén, akkor itt kéne meghúznia a határt. 170-180 ezer forint környékén már kapni olyan konfigurációkat, amik egy egész tűrhető kétmagos processzor mellett GTX 950M-et tartalmaznak. Alkalmi játékra megfelelhet a 940M is (főleg a kisebb gépigényű multis címek esetében), de készüljünk fel, hogy teljesítményben brutális különbség van, a 950M egy kétszeres szorzót jelent a kistestvéréhez képest.

Amennyiben felfelé haladnánk, tavaly még a GT X970M és a GTX 980M uralt mindent, de idén már megérkeztek a Pascalok mobil változatai is, csillagászati áron. A GTX 1060-as gépek 400-500 ezer forint között mennek, de közel hozzák az asztali variáns sebességét, tehát 1080p-s játékra is bőven jók, míg a GTX 1070-esek majdnem kétszer ennyibe kerülő gépekben vannak, abszolút nem érik meg a felárat. 17 colos testben már a GTX 1060 is lehűthető ésszerű keretek között, a 15 colos gépek között pedig az Acer és az Asus termékei is jól megbirkóznak a GTX 950M-mel, viszonylag halkan végzik a dolgukat, még egy izmos processzor mellett is. És hogy miért érdemes kifizetni egy gamer gépre az 50-60 ezer forintos felárat a legolcsóbb GTX 950M-es gépekhez képest? Nos, azért, mert sokkal jobb a hűtésük, a hangrendszerük, a kasztni is erősebb, általában a billentyűzeten sem spórolnak úgy, és mostanában már IPS panellel is rendelkezhetnek (nem mind az, tehát újfent érdemes a specifikációt böngészni). Utóbbira érdemes odafigyelni, ég és föld a különbség egy TN-es és egy IPS-es notebook képe között. Sőt a felsőbb kategóriákban már a G-Sync támogatása sem ritka.

FÖLDVÁR FELÉ, FÉLÚTON...

Rám szóltak, hogy ha így folytatom, az egész Gurut megtöltöm gamer notikkal, szóval lapozzunk, mert van még bőven miről beszélni. Akik sokat utaznak, azok valószínűleg értékelik a hosszú akkumulátoros üzemidőt, mert nem mindenhol van konnektor a tápadapternek. Manapság az alacsony fogyasztású processzoroknak hála sok 15 colos átlaggép is elmegy 4-5 órát netezgetéssel, de ha igazán komoly üzemidőre vágyunk, a kisebb gépek között kell nézelődnünk. A tábla-notebook hibridek között rengeteg kitartó egyed van (Acer Switch-széria, Asus Transformer, kisebb Lenovo Yoga gépek stb.), de általában ezek nagyon sokat áldoznak a teljesítmény oltárán, így jó, ha előre eldöntjük, mire szeretnénk használni a gépünket. Irodai szoftverekhez, filmezéshez és böngészéshez (ha nem ezer fület használunk) ezek is elegek, de sokkal többet ne várjunk tőlük, még a facebookos játékok egy része is két vállra fekteti a rendszerüket. Azok pedig, amikben Core i processzorok vannak Atomok és Celeronok helyett, már nem ritkán 300 ezer forint felett vannak.

Persze nem csak a hibridek között érdemes nézelődni, de sajnos az a helyzet, hogy manapság annyi tényezőtől függ az üzemidő, hogy akiknek ez van a prioritási lista élén, kénytelenek lesznek böngészni egy kicsit a neten. A Macbookok és a márkás ultrabookok általában jól teljesítenek ezen a fronton, de vannak kivételek, szóval mindenképpen érdemes az idevágó teszteket elolvasgatni, hiszen nem kevés pénzről van szó.

AZ „EXTRÁK"

Bár tudjuk, hogy ebben az országban mindenkinek van egy jogtiszta Windows példánya a polcon, arra várva, hogy feltelepítsék a frissen vásárolt notebookra, ám ha mégsem így lenne, mi arra buzdítanánk mindenkit, hogy rendszerrel együtt vegye meg a gépét. Sokkal kevesebbe kerül így egy Windows 10, mint külön megvéve (nagyságrendileg feleakkora összegről beszélünk).

Manapság már nem számít luxuskategóriának a világítással ellátott billentyűzet sem, ami borzasztóan hasznos tud lenni, ha félhomályban vagy sötétben kell gépelnünk. Felbontásból is sokkal nagyobb a választék, már az olcsóbb gépek között is vannak 1600*900-as és 1980*1080-as kijelzővel szerelt példányok, amiken nem fél év átgörgetni egy-egy honlapot. Ezeket natív felbontáson kihajtani a játékok alatt viszont nem egyszerű, ezt vegyük figyelembe. A dizájn egyre többször írja felül a józan ész szabályait is, szóval figyeljünk arra is, hogy kellő mennyiségű és megfelelő csatlakozó legyen a kiszemelt gépünkön, különben még cipelhetünk magunkkal egy USB hubot is (TV-re csatlakoztatásnál pedig fontos a HDMI kimenet megléte).

AZ IDEI ÉV NEM HOZOTT TÚL NAGY VÁLTOZÁST A NOTEBOOKOK PIACÁN, HELYETTE A TAVALYI TRENDEK FOLYTATÁSÁNAK LEHETTÜNK SZEMTANÚI.

Amit még előszeretettel spórolnak le a laposabb notikról, az a hálózati csatlakozó. Oké, ott a WiFi, de amikor sok adatot kell egyszerre mozgatni, akkor azért egy Gigabites hálózat agyonver akármilyen vezeték nélküli megoldást (na jó, van amit nem, de annak csillagászati ára van).

Apropó dizájn! Vannak igazi különlegességek is néha a gépek között, amiknek alapból elég magas feláruk van, de amikor egy barátom lelkesen felhívott, hogy vele van az Erő, rögtön tudtam, hogy csak nem bírta kihagyni a Star Wars-os HP noti leárazását. G

Acer Aspire V Nitro

Monitorok

A monitorok piaca is nagyon durván átalakult az utóbbi években. Anno az emberek csak felbontás és panel alapján válogattak, esetleg figyelembe vették, hogy milyen trükkökre képes az állványzat, de manapság már nagyon szerteágazó a kínálat, rengeteg apró tényező segítheti a döntést, és egyre kevesebb a rossz monitor, a magasabb árszinteken már szinte lehetetlen mellényúlni.

Fussunk is át gyorsan azon, milyen kritériumok alapján érdemes választani! Természetesen a felbontás és a képátló még most is a lista elején van. 24 col alatt nem okoznak túl nagy fejfájást a gyártók, de onnantól kezdve már miénk a világ. 1920*1080, 2560*1440 vagy akár 4K? Nem probléma, mindenre van megfelelő monitor. Ettől függetlenül bár utóbbi a sasszeműeknek csábító lehet, nem feltétlenül a legjobb ötlet 24 colon 3840*2160-as felbontást nézni. A Windows 10 már úgy-ahogy készen áll a témára, de a szoftverkínálat egy része még mindig nem skálázódik jól, ez pedig igencsak aprócska gombokat (vagy böngésző esetén pl. füleket) jelent. Ráadásul ebben a méretben még sok a TN paneles termék, azokkal pedig amit nyerünk képpontsűrűségben, azt kb. bukjuk is képminőségben. Az igazi 4K-s Kánaán 27 colon kezdődik, ott már vannak prémium paneles megoldások is szép számmal. Ettől függetlenül valószínűleg a legtöbben maradnak a Full HD mellett, vagy 27-32 col esetében a 2560*1440-nél, az már elég jó tud lenni, és még egy GTX 1080 SLI-re sem lesz szükség ahhoz, hogy magas minőségi beállítások mellett játszhassunk a legújabb játékokkal.

Viszonylag keveseket szokott érdekelni, de fontos szempont lehet még a már említett ergonómia is, hogy például mire képes az állványzat. Bár nem hiszem, hogy minden második embernek portré módra lenne szüksége, azért a magasságállítás nagyon hasznos tud lenni, ha túl alacsonyan vagy magasan van az asztalunk. A kábelek rendezésében egy beépített USB hub segíthet, erre dughatjuk a perifériáinkat, nem kell állandóan az asztal alá bekúszni, ha valamit át akarunk dugni.

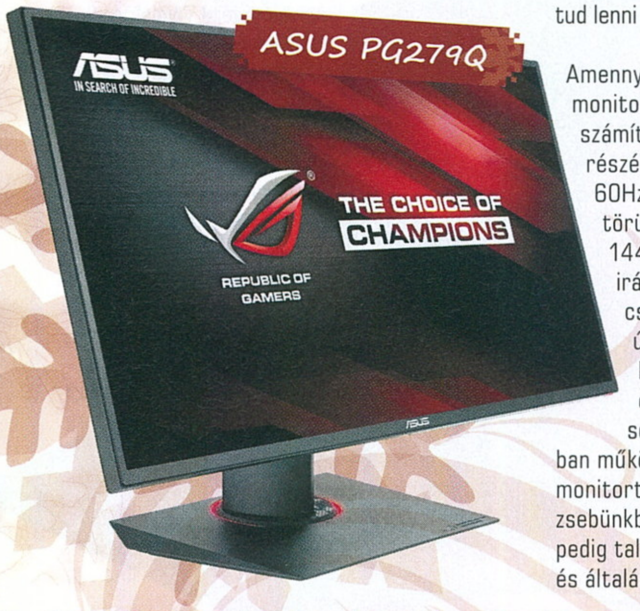
LG 34UC79G

A képminőség a felhasznált paneltől függ talán a leginkább. Nagyon leegyszerűsítve a dolgokat, három fő típus van: TN, VA és IPS. A TN panelek pocsék betekintési szögekkel rendelkeznek a többiekhez képest, nagyobb paneleknél még szemből nézve is van olyan monitor, ahol a sarkokban már enyhe elszíneződés figyelhető meg. A kontrasztarányuk átlagos, és bár manapság már vannak nagyon színhelyes példányok (hiába no, évtizedek óta fejlesztik), a másik két variáns jobb ezen a fronton. A TN igazi előnye olcsóságában és sebességében rejlik. Máig ez a leggyorsabb panel, már léteznek 240Hz-es monitorok is vele. Az IPS panelek szinte mindenhonnan ugyanúgy néznek ki és gyönyörű színeik vannak. A kontrasztarányuk átlagos, de kaphatóak belőlük viszonylag gyors példányok (144Hz-es gamer monitorok AHVA alapokon. Igen, ez a név kicsit csalóka, de valójában egy IPS panelről van szó). A VA panelek nem rendelkeznek olyan széles betekintési szögekkel, mint az IPS-ek, viszont ha kontrasztarányról van szó, akkor verhetetlenek, a többszörösére képesek a konkurenciáénak. Éppen ezért a Sony és a Samsung előszeretettel alkalmazza ezeket a TV-iben, és utóbbi gyártónál a felsőkategóriás monitorok is VA alapokat kaptak. Ízlés kérdése, hogy kinek mi a fontosabb, de főleg a sötétebb jeleneteknél nagyon feltűnő tud lenni a magasabb kontrasztarány.

A TN-PANELES MONITOROK IDEJE VÉGLEG LEÁLDOZOTT, HA VALAKI ÚJ MODELL VÁSÁRLÁSÁN TÖRI A FEJÉT, NE ADJA A SZTENDERD IPS-EK ALÁ!

Amennyiben főleg játékhoz keresünk monitort, a képfrissítést is érdemes számításba venni. A játékosok nagy részének bőven elég egy sztenderd 60Hz-es példány, de ha a csúcsra törünk, nem árt valami gyorsabb. 144Hz-cel sokkal reszponzívabb irányítást kaphatunk még bekapcsolt V-Sync mellett is. A másik út a dinamikus képfrissítésé. A FreeSync monitoroknak nincs óriási felára, igaz cserébe sokszor elég szűk tartományban működik a technológia, ha gyors monitort akarunk, akkor mélyebben a zsebünkbe kell nyúlnunk. Az Nvidia G-Syncje pedig talán a legjobb megoldás a piacon, és általában magas képfrissítési rátájú monitorokba kerül be. Cserébe viszont borzasztóan drága, és csak GeForce kártyákkal megy (a FreeSync pedig második generációs GCN architektúrájú vagy annál frissebb Radeonokkal). Arra most nincs hely, hogy bővebben foglalkozzunk a dinamikus képfrissítési rátával, ha valaki még nem találkozott vele, érdemes fellapozni a régebbi Gurukat, már többször foglalkoztunk a témával.

Az utolsó fontos szempont a képarány lehet. A legtöbb monitor 16:9-es, de egyre több gyártó kínálatában vannak extra-szélesvásznú, 21:9-es termékek. Az LG robbantott vele, és itthon máig ők adják el az ilyen kijelzők zömét, de már a Samsung, az Acer és az Asus is felszállt egy ideje a hajóra. Ráadásul ezeknél a monitoroknál már az ívelt kivitel is elég jól néz ki élőben, csak általában ennek még csúnya felára van. A már kapható kijelzők közül játékra az LG-nek és az Acernek vannak a legjobb termékei (jelenleg), de utóbbi főleg a felsőkategóriában versenyzik, így aki megfizethetőbb óriásmonitort keres, annak érdemes az LG kínálatát szemügyre vennie.



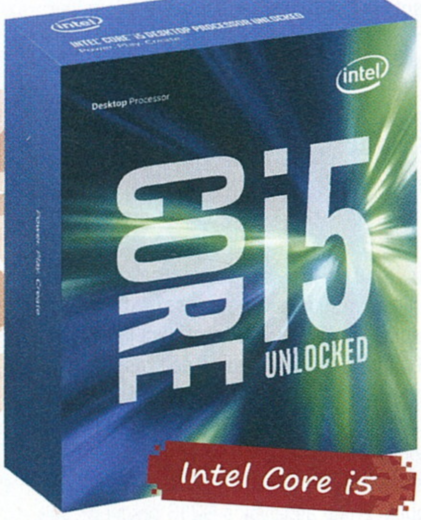
ASUS PG279Q

Samsung C27F591

Komponensek

PROCESSZOROK

Nincs még egy témakör, ami egyszerre ilyen populáris, és egyben borzasztóan unalmas. Reményeink szerint jövőre talán újra élettel teli lehet a központi egységek piaca, de idén (és igazából már évek óta) egy helyben toporogtunk. Persze, kijött a legújabb Intel generáció, ami marginális gyorsulást hoz (már ha épp hoz), és az AMD is szép lassan frissítgeti az APU kínálatát, de komoly változásokról egyik oldalon sem számolhatunk be.



Intel Core i5

Az AMD Zen architektúrája még nincs a piacon, így az Intel sincs lépéskényszerben, hát kényelmesen cammog előre. Az AMD lemaradásának hála már nem nagyon van olyan ársáv, ahol ajánlani lehet a processzorait. Az FX széria ősöreg, és egy tetszhalott platformra épül, úgyhogy az AMD felé csak akkor kacsingassunk, ha nincs szükségünk diszkrét VGA-ra, jó lesz az integrált is. Abból is jó lenne, ha már kint lenne az AM4-es platform, de ugye nincs...

Jó lenne már némi verseny, úgyhogy mi nagyon szurkolunk nekik, hogy jól sikerüljön az új architektúrájuk, de addig is, ha nincs valami különleges indokunk az ellenkezőjére, válogassunk az Intel processzorok közül. Játékok frontján, mondjuk, azt érdemes megjegyezni, hogy már vannak olyan címek, amik nem hajlandóak elindulni, ha csak két szál kezelésére alkalmas processzorunk van (Pentiumok), az ilyenek alá legalább egy Core i3-as kell.

ALAPLAPOK

Az alaplapok piaca is csak azért tartogat némi izgalmat, mert ott legalább a gyártóknak versengeniük kell egymással. Bár komoly változás itt sincs, sok apróság, ami régebben csak a felsőkategóriában volt elérhető, szép lassan leküszott a középkategóriába. Ennek köszönhetően már 30-40 ezer forint környékén is kaphatóak full extrás deszkák, legfeljebb nem a legdrágább chipsetekkel. Manapság a legtöbb PC-ben nincs külön hangkártya, így ha belefér a költségvetésbe, érdemes olyan alaplapot választani, amin egy jobb integrált megoldás van. Az Asus, az ASRock, a Gigabyte és az MSI kínálata is tele van ilyenekkel (külön tápág, árnyékolás stb.).

GA-Z170X-Gaming 7

AMD fronton semmi változás nem történt, így mivel nem érdemes feléjük kacsingatni, foglalkozzunk egy kicsit az Intellel, akinél bár nő a számozás, az alapok változatlanok: amennyiben tuningolni szeretnénk (K jelölésű processzort) vagy két videokártyát használni, a Z-szériából válasszunk valami frisset, ellenkező esetben elég a H is. A különbségek ezen felül ugyanis általában kimerülnek az USB és SATA portok számában. Az abszolút felsőkategóriát még mindig az X99-es lapkakészlet szolgálja ki, itt jóval lassabb a változás, a processzorok architektúrája is le van maradva általában 1-2 generációval, de ha csillió magra vágyunk, csak itt kaphatjuk meg.

VIDEOKÁRTYÁK

Ez az a szegmens, ami általában nem okoz csalódást, az idei év is izgalmas újdonságokkal volt tele. Az Nvidia bemutatta a Pascal architektúrás GPU-it, az AMD a Polarisszal csiszolta tovább a Graphics Core Nextet, a fanboyok pedig a fórumokon harapták át egymás torkát egy új vallási háborúban. Az év egyik legnagyobb kérdése a „melyik videokártyát vegyem?" mellett az volt, hogy mennyi memóriával?

AZ A HELYZET, HOGY A PROCESSZOROK PIACÁN STAGNÁLÁS TAPASZTALHATÓ, A VIDEOKÁRTYÁK ÉS RAMOK VILÁGA AZONBAN ÁTRENDEZŐDÖTT 2016-BAN.

Úgy néz ki ugyanis, hogy az alsó- és középkategóriában sokáig elég 2GB memória mára kezd egy kissé szűkössé válni a játékoknak, ami többek között az egyre nagyobb felbontású és változatos textúráknak köszönhető.

A legpopulárisabb online játékok nagy része még mindig elfér ennyiben (erre nagyon figyelnek a fejlesztők, hisz tömegeknek szólnak ezek a címek), de a többi AAA-s cím már 3-4 GB-ot is könnyen megeszik magas minőségi beállításokon. Ha időtálló kártyát szeretnénk, így érdemesebb inkább a 4 GB-os példányokat nézegetni, 4K-ra pedig nem árt, ha még ennél is több van, de szerencsére a mostani csúcskártyákat legalább 8GB memóriával szállítják.

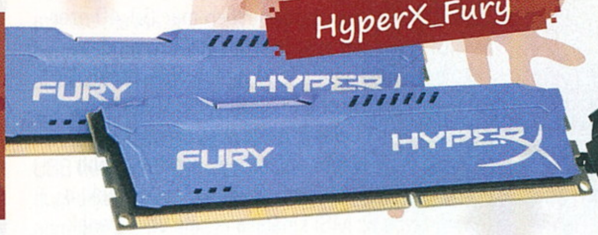
A legolcsóbb ajánlható kártyák még mindig a GTX 750 Ti és az R7 360, egy-egy belépőszintű konfigurációban jó szolgálatot tehetnek, de kerüljük az 1 gigás példányokat. Kicsit feljebb (40 ezer forint környékén) már a GTX 1050 és az RX 460 versenyez egymással. Sebességben az előbbinek van egy kis előnye, de általában annyival drágább is, úgyhogy dönthetünk egyéb szempontok alapján, de igazából egyik sem nyújt túl emlékezetes alakítást, ha tehetjük, egy kicsit feljebb nézelődjünk (~50 ezer), és ruházzunk be egy GTX 1050 Ti-re, ami alapból 4 GB memóriával érkezik.

Ez után már igazi nagyágyúk jönnek: a GTX 1060 3GB és az RX 470 4GB nagyon közel állnak egymáshoz árban és teljesítményben, és mind a ketten tökéletesek 1080p-s játékra, magas minőségi beállítások mellett. Az olcsóbb példányaik (65-70 ezer forintosak) igazi ár-érték bajnokok, és már hosszabb távra is nyugodtan lehet velük tervezni. A GTX 1060 mellett szól, hogy kevesebbet fogyaszt és hűvösebb valamivel, az RX 470 pedig plusz 1 gigabájt memóriával áll rajthoz, ami idővel akár komoly előny is lehet.

MSI RX 470

Kicsit feljebb ugyanezen GPU-k teljes értékű változatai kaphatóak (GTX 1060 6GB és RX 480) majd onnantól felfelé Nvidia uralom van, ár-érték arányban a régebbi AMD kártyákon sincs értelme gondolkodni. A GTX 1070 már 1440p-re is tökéletes megoldás, a GTX 1080-nal pedig már szinte belekóstolhatunk a 4K világába (egy kis kompromisszummal, ha a komolyan terhelő címeket nézzük).

Háttértárak, Memória, Perifériák



HyperX_Fury

G403

HÁTTÉRTÁRAK

A HDD kínálat érdemben nem változott az elmúlt egy évben, legalábbis azon része nem, ami a legtöbb gépfejlesztőt érinti. A tányérok mérete azonban szép lassan növekszik, így idén már 10TB-os meghajtókat is láthattunk a boltok polcain, egyelőre horror árcédulákkal. Az alsóbb régiókban nem nagyon változtak az árak, de azt érdemes megjegyezni, hogy a Western Digital közkedvelt Green szériája beolvadt a Blue-ba, aminél eddig 1TB volt a plafon, de így már nagyobb meghajtókat is találunk kék logóval (de ezek csak átnevezett Green meghajtók). Ami viszont sokaknak lehet jó hír, hogy egyre olcsóbbak az SSD-k.

SSD 850EVO

Míg tavaly még a 120GB körüli meghajtók tarol-tak, idén átvették a helyüket a 240-256GB-osak, mert ár-méret arányban sokkal jobban megérik. Innentől kezdve körülbelül a tárhellyel arányos méretben nő a meghajtók ára, és már nem ritkák az 1TB-os példányok sem, de nem hisszük, hogy ezekből egyhamar tömegcikk lesz. Ám ki tudja, ha így folytatódik a gyártás felfuttatása és az árverseny, jövőre talán már 500-as meghajtók is lesznek 30 ezer forint alatt. A Samsung 850 EVO szériája egy kicsit drágább, mint a konkurensei, de nagyon megbízható meghajtó. Az olcsóbb példányok közül az ADATA XPG sorozatában vannak olyan példányok, amik akár 5 év garanciával nyújtanak egész jó sebességet, és hát nem feledkezhetünk meg a HyperX kínálatáról sem, a Savage meghajtók idén is elég jók lettek (az olcsóbb Furyk vegyesen teljesítenek).

MEMÓRIA

Egyre jobban hódít a DDR4 – ha nem lennének óriási felhalmozott raktárkészletek, és az AMD már kihozta volna a következő generációs processzorait, akkor valószínűleg már ki is halt volna a DDR3. Ennek köszönhetően viszont a régi drágaság már jó ideje a múlté, nem kell félni a DDR4-es memóriáktól.

Mennyit érdemes venni? Nos, egy netezgetős, filmnézős konfigurációba bőven elég lehet 4GB, de egy játékos konfiguráció már 8GB-nál kezdődik manapság. Érdemes KIT-eket venni, amiben párokban vannak a modulok, hogy ki tudjuk használni a processzorunk mindkét memóriacsatornáját. Ha az integrált videovezérlőt is munkára akarjuk fogni, akkor ez hatványozottan fontos, sokat profitálhat a magasabb sávszélességből. Ha nem tuningprocesszort veszünk, akkor figyeljünk oda arra, hogy mi a maximális órajel, amit támogat. Nyugodtan vehetünk ennél gyorsabb RAM-ot, ha szinte azonos áron van (gondolni kell a jövőre is), csak ne ijedjünk majd meg, hogy nem a névleges órajelén fog ketyegni a gépünkben (hanem pl. a 2400MHz-es 2133-on).

Ha olyan memóriát szeretnénk választani, aminek magas a bordázata, akkor figyeljünk oda arra, hogy biztosan ne akadjon össze a választott processzorhűtőnkkel. Ár-érték arányban még mindig nagyon jól állnak a HyperX Fury memóriák, mi elsősorban ezeket ajánlanánk, de vannak még jó ajánlatok, érdemes körülnézni.

PERIFÉRIÁK

A PC Guruban számtalan gamer perifériát teszteltünk az elmúlt évben, egyes darabok megérték az árukat, mások csúfos kudarcot vallottak – ezért is döntöttünk úgy, hogy a már részletezett példányok helyett a Logitech saját Prodigy felhozatalát mutatjuk be. A sokak által csak Logiként emlegetett gyártó anno arról volt híres, hogy remek minőséget nyújtott, de brutális áron – na, ezen szeretne változtatni a cég a Prodigyvel.

IDÉN NAGYON SOK GAMER PERIFÉRIÁT TESZTELTÜNK A PC GURUBAN, DE A LEGTÖBB TERMÉKNEK VOLT VALAMI KOMOLY HÁTULÜTŐJE.

Aki billentyűzetet keres, a G213-mal jól jár, 25 ezer forintos ára ellenére nemcsak jól néz ki, de még cseppálló is, ami nem rossz extra, főleg ha az ember a gépe előtt szeret enni-inni. Emellett külön multimédia-gombokat és szabályozószoftvert is kapunk, egyedül a miatt fájhat a fejünk, hogy a G213 nem sokkal olcsóbb a mechanikus megoldásoknál, amik viszont minden membrános billentyűzetnél tartósabbak és megbízhatóbbak. Efféle aggályok a G213 testvéregere, a G403-mal szemben nem merülnek fel, a termék hozza a megszokott logis minőséget, azaz nem túl extravagáns, cserébe kézre áll, súlyozható, és hat testre szabható gombbal rendelkezik. Létezik belőle feláras vezeték nélküli modell is, mi azonban a klasszikus, 22 ezer forintos vezetékes változatot ajánljuk, játékra még mindig az az optimális.

Végül, de nem utolsó sorban érdemes megemlékezni a G231 nevű fejhallgatóról, ami 20 ezer forint alatt kínálja a Logi G-sorozatának szögletes formavilágát és remek hangminőségét, igaz, vezetékes és sztereó formában. A termék legnagyobb előnye nem a vezetékre szerelt hangerőszabályozó vagy a konzolokkal is kompatibilis firmware, hanem hogy teljesen ki lehet fordítani a fülpárnáit, azaz elméletileg bármilyen fejformához jó. Ez még manapság sem túl gyakori tulajdonság a headsetek között, érdemes miatta kalapot emelni.

G231 Gaming fejhallgató

G213 billentyűzet

Ajándékozz számítógépet, notebook-ot, háztartási gépet, könyvet vagy szinte bármit, ami eszedbe jut!

iPon ajándékutalvánnyal sem tévedhetsz!

*A házhozszállítás legalább 5 termék egyidejű vásárlása esetén ingyenes.

iPon.hu

A LEGKISEBB IS SZÁMÍT

GEFORCE GTX 1050

[ÍRTA MR. TORGUE] Előző hónapban már lapzárta után érkezett, de azért nem feledkeztünk meg a Pascal generáció legolcsóbb tagjáról. Itthon 40 ezer forint környékéről indul az Nvidia kártyája, úgyhogy nincs könnyű dolga, mert az AMD a megjelenésére csökkentette az RX 460 árát, és hát házon belül is jobb vételnek tűnik a nagytestvére. Lássuk így van-e!

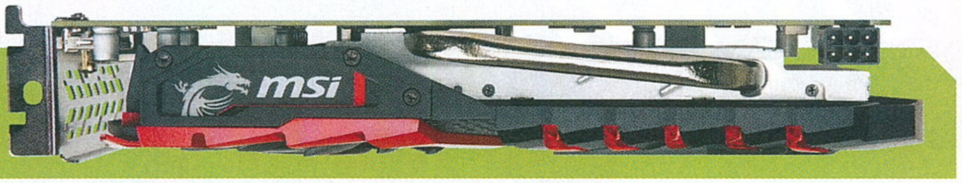
Kezdjük az alapokkal, csak nagyon röviden: a GeForce GTX 1050 majdnem ugyanaz, mint a Titanium jelöléssel is ellátott változat (tesztünket lásd az előző számban), mindössze egyetlen shader blokkot tiltottak le benne, így elvesztett 128 shadert. Cserébe viszont az órajeleit (papíron) egy kicsit növelték, hogy ne legyen olyan nagy a teljesítménykülönbség a két kártya között. Ez eddig tiszta sor, megfelelő árazással tökéletes belépő lehet a játékosok világába, de van egy apró bökkenő: akárcsak a GTX 950 esetében, az Nvidia most is úgy döntött, hogy a legkisebb kártyából csak 2 gigás változatot készíthetnek a partnereik, a 4 GB marad a Titaniumnak.

KEVÉSSEL BEÉRVE

Ennek köszönhetően, ha a legújabb AAA-kategóriás játékokkal szeretnénk játszani, akkor jobb, ha felkészülünk arra, hogy kisebb-nagyobb kompromisszumokra leszünk kényszerítve, már csak a memória mennyisége miatt is. Általában a textúraminőség csökkentése segíthet, hogy ne fogyjon ki a videokártya a RAM-ból, és van olyan játék, ahol Full HD-s felbontás mellett minimális a különbség mondjuk egy medium és high beállítás között, de sajnos ellenpélda is akad bőven. Csak hogy egy közkedveltet említsek: GTA V. Amennyiben viszont rá vagyunk függve a legnagyobb multis címekre, van egy jó hírem: a legtöbb bőven beéri 2 GB memóriával. A LoL, a DotA, az Overwatch, a World of Tanks és a Heroes of the Storm is kényelmesen el van ennyi területen. Most, hogy ezt tisztáztuk, haladhatunk tovább a teljesítmény kivesézése felé.

ÚGY TŰNIK, A 14 NANOMÉTERES CSÍKSZÉLESSÉGGEL GYÁRTOTT CHIPEK NEM BÍRJÁK A MAGAS ÓRAJELEKET. DE SEBAJ, LEGALÁBB A FOGYASZTÁS BARÁTI.

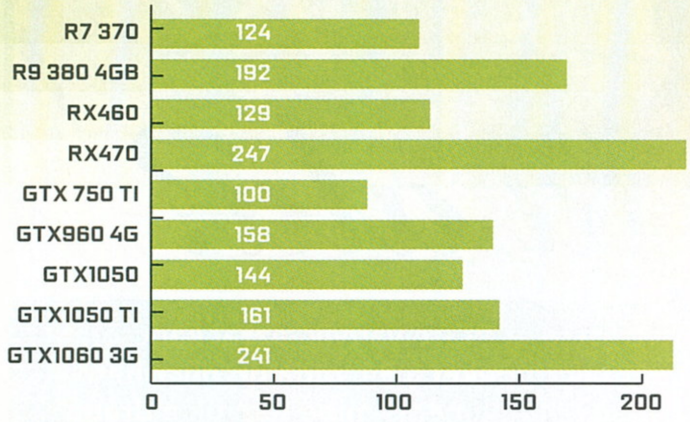
A tesztre kapott kártya ezúttal is az MSI-től érkezett, és hát, ha nem kisebb dobozban jön, simán összetévesztettük volna a GTX 1050 Ti-vel. A kimenetek változatlanok (1xDVI-D, 1xHDMI 2.0b, 1xDisplayPort 1.4) és a Twin Frozr költséghatékony változata is velünk maradt, aminek örülünk, mert már a múltkor bebizonyította, hogy nagyon halkan képes lehűteni egy ilyen alacsony fogyasztású kártyát. A gyári tuning valójában mindössze pár százalékos, mert alap órajelekre (Silent Mode) visszavéve a GTX 1050-est is 1800 MHz környékéig felmegy a legtöbb esetben. Ezért írtam pár bekezdéssel ezelőtt, hogy papíron magasabb csak az órajele, mert valójában a teljes boost órajel az nagyságrendileg ott van, mint a Titanium változaté. Ezek után nem nagyon lepődtünk meg, amikor azt tapasztaltuk, hogy tuningban is körülbelül annyit megy, mint a múlt hónapban tesztelt kártya, tehát a GTX 1060+-os kártyák 2050-2100 MHz-ét el kell felejtenünk, ha már a 2 GHz közelébe jutunk, büszkék lehetünk magunkra. Éppen ezért



SPECIFIKÁCIÓK

	R7 370	R9 380	RX460	RX470	GTX750 Ti	GTX960	GTX1050	GTX1050 Ti	GTX1060 3GB
GPU kódja	Pitcairn	Tonga	Polaris 11	Polaris 10	GM107	GM206	GP107	GP107	GP106
Architektúra	Első generációs GCN	Harmadik generációs GCN	Negyedik Generációs GCN	Negyedik Generációs GCN	Maxwell	Frissített Maxwell	Pascal	Pascal	Pascal
Gyártástech.	28nm	28nm	28nm	14nm	28nm	28nm	14nm	14nm	16nm
Tranzisztorok	2,8 milliárd	5 milliárd	3 milliárd	5,7 milliárd	1,87 milliárd	2,94 milliárd	3,3 milliárd	3,3 milliárd	4,4 milliárd
Mag mérete	212 mm²	359 mm²	123 mm²	232 mm²	148 mm²	227 mm²	135 mm²	135 mm²	200 mm²
GPU órajele	975MHz	970MHz	1090MHz	926MHz	1020MHz	1127MHz	1354MHz	1290MHz	1506MHz
Boost órajel	-	-	1200MHz	1206MHz	1085MHz	1178MHz	1455MHz	1392MHz	1708MHz
Shaderek száma	1024	1792	896	2048	640	1024	640	768	1152
Textúrázó egységek	64	112	56	128	40	64	48	48	72
ROP egységek	32	32	16	32	16	32	32	32	48
FP32 számítási teljesítmény	2TFLOP/s	3,48TFLOP/s	2,15TFLOP/s	4,93TFLOP/s	1,39TFLOP/s	2,41TFLOP/s	1,86TFLOP/s	2,14TFLOP/s	3,94TFLOP/s
Memória típusa	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Effektív mem órajel	5600MHz	5700MHz	7000MHz	6600MHz	5400MHz	7000MHz	7000MHz	7000MHz	8000MHz
Memória mérete	2048/4096MB	2048/4096MB	2048/4096MB	4096MB	1024/2048MB	2048/4096MB	2048MB	4096MB	3072MB
Memória interfész	256bit	256bit	128bit	256bit	128bit	128bit	128bit	128bit	192bit
Memória sávszél.	179,2GB/s	182,4GB/s	112GB/s	211,2GB/s	86,4GB/s	112GB/s	112GB/s	112GB/s	192GB/s
TDP	130W / 110W	190W	<75W	120W	60W	120W	<75W	<75W	120W

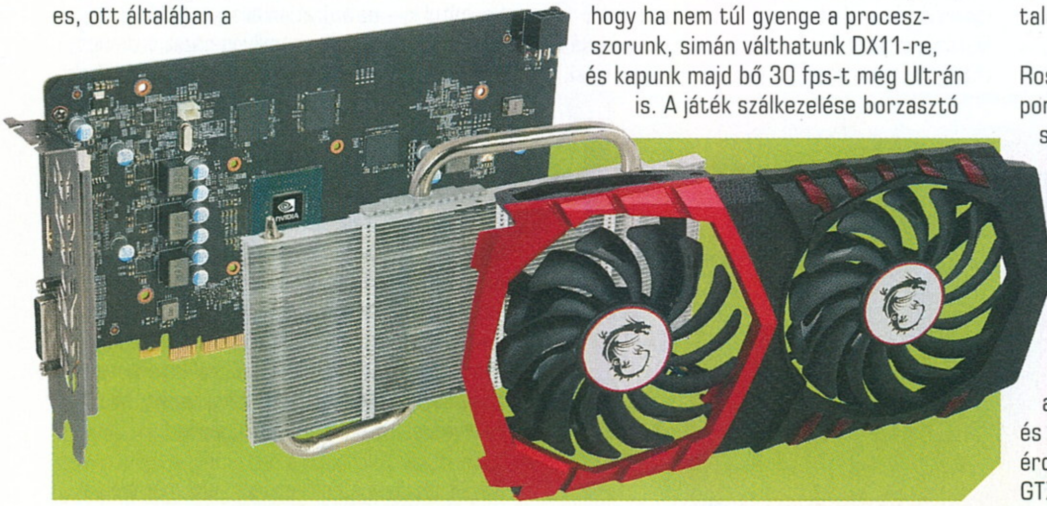
ÁTLAGTELJESÍTMÉNY
(EGYMÁSHOZ KÉPEST, SZÁZALÉKOSAN ÁBRÁZOLVA)



nem is biztos, hogy érdemes kísérletezni a tuninggal, annyi többletet nem ad teljesítményben. Legalábbis a GPU tuningja nem, a memória már egy másik kérdés. Néhány játék eléggé sávszélesség-igényes, és azoknál, ha olyan kártyánk van, mint az MSI full extrás terméke, ami jó RAM chipekkel van szerelve, akkor érdemes is felhúzni azokat 8 GHz-re (a baj inkább az, hogy senki sem fog ilyesmit venni, a cikk végére kiderül, hogy miért).

JÁTÉKRA IS JÓ

Ha megnézitek az eredményeinket, ahol túl közel kerül egymáshoz a két GTX 1050-es, ott általában a memória-sávszélességnek köszönhető ez (a Far Cry: Primal a legjobb példa, de a Witchernél és a The Divisionnél és rezeg a léc). A Hitman és a Total War: Warhammer esetében ezért teljesített ilyen borzasztóan a GTX1050-es, mert egyszerűen kifogyott a memóriából. Látványos javulás érhető már csak attól, ha kicsit könnyítünk a terhein. Hitmannél főleg a textúra minőségének csökkentésével lehet ezt elérni, a Warhammer viszont DX12 üzemmódban sokkal több RAM-ot eszik. Ezért van az, hogy még a GTX 750 Ti is megverte az új kártyát (az ugyanis csak DX11 módban tud futni). Itt jó hír, hogy ha nem túl gyenge a processzorunk, simán válthatunk DX11-re, és kapunk majd bő 30 fps-t még Ultrán is. A játék szálkezelése borzasztó egyébként a régebbi DirectX-szel, de ez még nem olyan teljesítményszint, ami komoly fejfájást okoz (egy GTX 1080-ast kihajtani DX11 alatt... hát, ahhoz sok sikert a próbálkozóknak).



A fair play jegyében az átlagoláskor ezt a két játékot nem is vettük figyelembe a GTX 1050 esetében, így az jött ki, hogy az újdonság ~10 százalékkal gyorsabb, mint a legnagyobb konkurens RX 460-as. Mivel árban is pont ennyi a differencia (99 dollár vs. 109 dollár, itthon 40 ezer forint környékén mozognak), így ez teljesen rendben van, az RX460-nak viszont van annyi előnye, hogy már normális áron van belőle 4 gigabájtos változat is. Amennyiben szükségünk van erre, úgy érdemes a Radeon felé hajlani, ha nem, akkor talán a GTX 1050-nel jobban járunk.

Rossz választás nem igazán van, az árakat elég pontosan belőtték a gyártók a teljesítményszintekhez, viszont nagyon fontos, hogy csak és kizárólag a legolcsóbb példányok közül érdemes válogatni. Hogy miért? Mert a jól felszereltebbek, mint a tesztben szereplő MSI Gaming szériás termék is, már körülbelül annyiba kerülnek, mint az olcsóbb GTX 1050 Ti-k, és nincs az a gyári tuning, ami ezt igazolná (a kétszer annyi memóriáról nem is beszélve). Gondoljuk tehát át alaposan, hogy mire is használnánk a kártyát, és ha nem vagyunk biztosak magunkban, lehet, érdemes rádobni azt a pár ezrest, és inkább a GTX 1050 Ti felé venni az irányt.

JÁTÉKTESZTEK - 1920×1080-AS FELBONTÁSON

	R7 370	R9 380 4GB	RX 460	RX 470	GTX 750 Ti	GTX 960 4G	GTX 1050	GTX 1050 Ti
Batman: Arkham Knight GameWorks kikapcsolva, egyébként minden maxon	48	75	48	98	35	60	60	90
Rise of the Tomb Raider DX12, High Quality preset, csökkentett textúra minőséggel	31,5	47,7	32,6	58,2	27,5	45,6	44	59,5
Far Cry Primal Ultra preset használatával	32	41	28	54	24	36	39	61
Deus Ex: Mankind Divided DX12, Ultra beállításon mért átlag fps	18	30,5	20,2	40	13	21,3	20,6	31,2
The Witcher 3: Wild Hunt Maximális beállítások, HairWorks nélkül	25,5	42,1	28,8	57	20,2	34	35	57
GTA V Ultra/Very High beállítások, High textúrák	31,2	41	27,8	52,4	25,2	39,2	43,3	57
Total War: Warhammer DX12, Ultra beállításon mért átlag fps	30	54,4	36,6	71,5	28,5	41,8	41	68,5
Hitman Maximális beállítások mellett mért átlag fps	30,4	52,8	34,4	59	18,1	37,3	39	53,3
Tom Clancy's The Division Ultra beállításon mért átlag fps	26	38,5	26,8	54,5	20,3	33,7	33,5	54

GAMER házat a fa alá?

[IRTA CHOCHO] Nyakunkon a karácsony, mindenki új alkatrészre és PC-re vágyik, azzal kapcsolatban pedig, hogy mit pakoljunk a masinába, már adtunk tippeket a 94. oldalon olvasható ünnepi hardverajánlóban. Igen ám, de az sem mindegy, hogy mégis mibe tegyük a drága eszközöket. Válasszunk egyet a jól csengő „gamer-házak" közül? És ha igen, mennyiért? Meg úgy egyáltalán, milyen házat érdemes venni 2016 végén? Utánajártunk a kérdésnek.

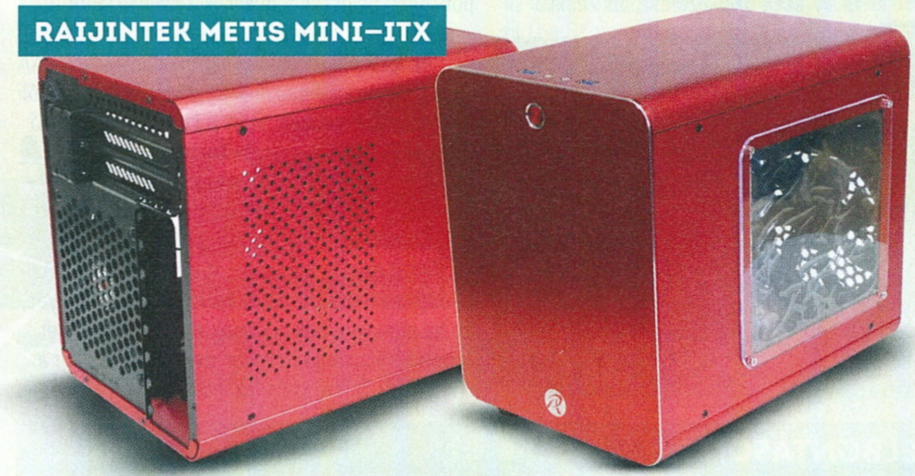
Nagyon régen foglalkoztunk házakkal utoljára a PC Guruban, és akkor is csak általánosságok szintjén beszéltünk róluk, hiszen egy olyan termékkategóriáról van szó, amivel kapcsolatban több okból is nehéz állást foglalni. Először is a jó ház szép – ugyanakkor az esztétika mindenkinek mást jelent, amit én szívesen elnézegetek az íróasztalom tetején, azt lehet, hogy te, kedves olvasó, még a kukában sem akarod látni. Ezen felül fontos, hogy tágas legyen, a jövőben is elférjen benne a konfigurációnk, amikor már a faja kis félméteres GeForce GTX 2290 Ti Atomic Gamer Edition követeli magának a helyet. Bár ez már egy fokkal mérhetőbb adatnak tűnik, valójában nem az, hiszen a nagy házhoz nagy hely is kell, és ez ugye nem mindenkinek adatik meg, arról nem beszélve, hogy az adott PC célja is meghatározza, mi tágas és mi nem az. Egy irodai masinának például felesleges gigatornyot rendelni, több mint valószínű, hogy 3-4 év múlva is elég lesz a mezei ATX házikó. Tessék? 3-4 év? Igen, és akkor még keveset mondtam. Az egyszeri felhasználó jobb esetben hosszú időre vesz gépházat, ezért sem fejlődik olyan dinamikusan ez a termékkategória, hiszen nemcsak a PC, mint architektúra korlátozza, hanem a vásárlói igények sem változnak túl gyakran. Manapság a „jó ház" nagyjából annyit tesz, hogy könnyen szerelhető és szellős legyen, ezzel pedig eljutottunk a már általánosan fontosnak tartott jellemzőkig.

SZÉLVIHAR A DOBOZBAN

Kezdjük a szellőzéssel, ez ugyanis kicsit egyszerűbb témakör. Lényegében arról van szó, hogy a házon járjon át a levegő, a ventilátorok szívják be a friss, hűs(ebb) gázt, és vezessék el hátul a forró, már elhasznált mennyiséget. Elöl be, hátul ki – ez az íratlan aranyszabály, ami mindjárt meghatározza, milyen házat érdemes vásárolni. Mindenképp olyan modellt keressünk, amelybe több ventilátornak is jut hely. Általában egy vagy két példány a dobozban is megtalálható, a jó hőháztartásra viszont költenünk kell, nem ússzuk meg extra hűtés nélkül, legalábbis akkor, ha nagyteljesítményű gépet szeretnénk. Márpedig azt szeretnénk, elvégre játszani is kell néha, nemde? Túlzásba esni persze nem muszáj, elöl egy, hátul egy, esetleg fölül egy, és tessék, meg is vagyunk. A CPU hűtő és a VGA saját ventilátora a többit elintézi, ennél is fontosabb a rendszeres takarítás, amit megkönnyít, ha nincs eszeveszett kábelrengeteg a gépben.

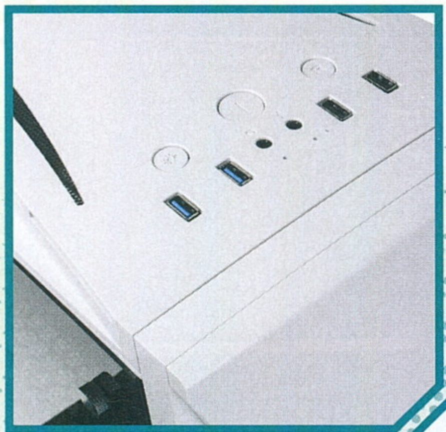
Na, és itt jön a szerelhetőség, ami már megint nem könnyen összefoglalható tényező. Először is minél kevesebb csavar kell egy házhoz, annál

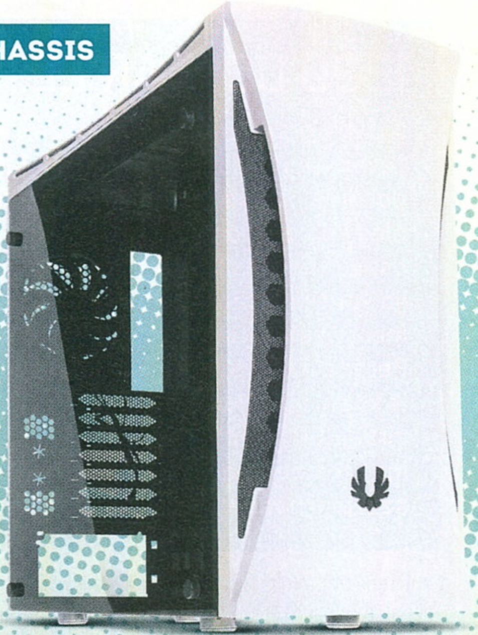
RAIJINTEK METIS MINI-ITX



Ház neve	KOLINK AVIATOR MIDI TOWER GAMING CASE	RAIJINTEK METIS MINI-ITX
Dimenziók	400 x 211 x 480 mm	190 x 254 x 277 mm
Alapanyag	Fémváz, műanyag külső, üveg oldallapok	Fémváz, műanyag borítás
Formátum	ATX / Micro-ATX / Mini-ITX	Mini-ITX
Külső portok	2xUSB 3.0, 1xUSB 2.0, 1xAudio I/O, SD-kártyaolvasó, hűtővezérlő	2xUSB 3.0, 1xAudio I/O
HDD-helyek	külső: 2x5,25", 1x3,25" belső: 2x3,5", 1x2,5"	belső: 1x3,5", 2x2,5"
Maximum CPU hűtő/VGA hosszúság	170 mm, 370 mm	160 mm, 170 mm
Hűtőrendszer	elöl: 2x120 mm (piros led); hátul: 1x120 mm (tartozék); fent: 2x120 mm (opcionális)	hátul: 120 mm (tartozék)
Súly üresen	4 Kg	2,8 Kg
Ár	49,9 euró (kb. 15 ezer forint)	51,9 euró (kb. 16 ezer forint)
Ajánlott?	Igen	Nem

BITFENIX AURORA MID-TOWER CHASSIS





jobb – manapság a háttértárak rögzítése a legtöbb prémium árkategóriás (30 ezer forint és a felett) ház esetében alap. Fontos továbbá, hogy az alaplapi csavarágy magasan legyen a házban, alatta bőven jusson hely a tápegységnek és a vezetékeknek. Ezek nagy részét ugyanis a deszka alatt lehet szépen lekötni, hogy ne lógjanak rá a fontos komponensekre. Ezzel a módszerrel egy RAM-modul cseréje vagy egy új videokártya behelyezése játszi könnyedségű lesz. Aztán nem árt, ha egyes kábelek a gép szerelőaknával ellentétes (általában szemből jobbra eső) oldala mögé is beférnek. Az igényesebb gyártók ide mostanában olyan elemeket helyeznek, amelyekre rá lehet kötegelni a kábeleket, illetve SSD-ket szokás még itt eldugni, hiszen azoknak egy keskeny hely is bőven elég. Amennyiben a felsorolt tulajdonságok adottak, már csak az kell, hogy az oldallapok könnyen lecsúsztathatóak legyenek, a belső váz pedig masszív, mégsem teljesen merev, elvégre szereléskor akaratlanul is ide-oda rángatja az ember a vékony lemezelemeket. Általános igazság egyébként, hogy a jól szerelhető ház jól is szellőzik, hiszen elkerülnek az útból a vezetékek, több hely marad arra, hogy átjárja a levegő a gép belsejét.

Az általánosítás persze csak arra jó, hogy nagyjából képbe kerüljünk a „jó gépház” nehezen megfogható fogalmával. Na de mégis mennyibe kerül egy ilyen termék? Tényleg 30 ezret kell kicsengetni a jó minőségért? Erre a kérdésre kerestük a választ, amikor körülnéztünk a piacon, hogy ráleljünk az épp menőnek számító, népszerű házakra. Mivel a téma alapos szakértelmet követel, a Caseking nevű német forgalmazóhoz fordultunk, amely a gamer székekkel egyszer már kisegített bennünket. A cég négy darab, két árkategóriába eső, de egytől-egyig játékosoknak tervezett házat ajánlott, méghozzá eltérő paraméterekkel, hogy megtudjuk, fontos-e a méret. Az eszközöket alapos, ámbár kissé unortodox tesztelésnek vetettük alá, és már most elmondjuk: nem, annyira nem fontos, de azért nem árt, ha minél nagyobb!

A JÓ HÁZ NEMCSAK NAGY ÉS SZÉP, HANEM KELLŐEN SZELLŐS ÉS KÖNNYEN SZERELHETŐ IS. MÁSKÜLÖNBEN MINDEN PC-S MANŐVERREL MEGSZÍVJUK.

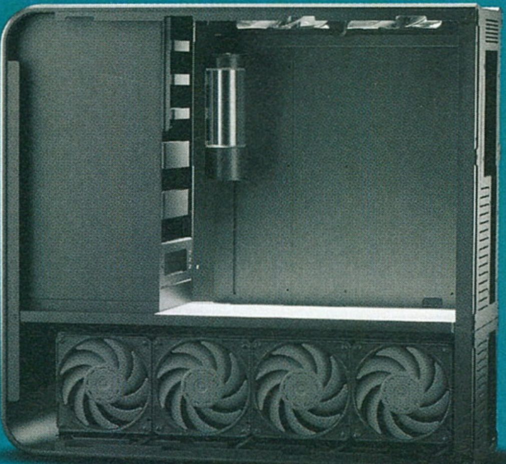
GAMEREKNEK GAMER HÁZ

A házak pontos specifikációit a lenti táblázatban tűntettük fel, így a részletes adatismertetés helyett inkább a már említett tulajdonságokra koncentrálunk, nevezetesen a szerelhetőségre és a szellőzésre. Ár szerint növekvő sorrendben haladva a Kolink Aviator nevű midi-tornya az első állomás. Ez egy roppant könnyű szerkezetű ház, mindössze 4 kilogrammot nyom, azaz simán fel lehet kapni és ide-oda vinni, akár két ujjal is (nem vicc, mi is ezt tettük). Ez elsősorban a vékony, hajlékony műanyag felhasználásának köszönhető: az Aviator nem egy strapabíró ház, ellenben könnyen szerelhető, a szükséges csavarokat pedig egy zárható tasakban mellékeli a gyártó. Az egyetlen dolog, amibe bele tudunk kötni a csomagolást illetően, a használati utasítás: nem azért a két fillérért, de egy kihajtogatható

AEROCOOL P7-C1 MIDI-TOWER	BITFENIX AURORA MID-TOWER CHASSIS
244.6 x 550 x 446.4mm	215 x 490 x 520 mm
Fémváz, műanyag borítás, üveg oldallap	Fémváz és fémborítás
ATX / Micro-ATX / Mini-ITX	ATX / Micro-ATX / Mini-ITX
2xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, 1xAudio I/O, SD-kártyaolvasó	2xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, 1xAudio I/O
belső: 2x3,5", 4x2,5"	belső: 4x3,5", 3x2,5"
165 / 400 mm	160 / 400 mm
elöl: 3x120 mm / 2x140 mm (opcionális); hátul: 1x120 mm (tartozék); fent: 2x120 mm (opcionális)	elöl: 2x120 mm / 2x140 mm (opcionális); hátul: 1x120 mm (tartozék); fent: 2x120 mm / 2x140 mm (opcionális)
6,8 Kg	10,5 Kg
94,9 euró (kb. 30 ezer forint)	99,9 euró (kb. 33 ezer forint)
Nem	Igen

1200 DOLLÁR LETT, MARADHAT?

Aki azt hiszi, hogy a PC-s házak áránál van felső határ, hát téved: tessék, íme, az XForma MBX MKII, egy cirka 1200 dolláros házikó, ez átszámítva 350 ezer forint. Ez már egy elég komoly konfiguráció ára, igaz, cserébe egy szinte csavarmentes házat kapunk, ami teljesen moduláris, egymillió ventilátor és vízhűtés fér bele, és persze nagyon ritka, mert csak korlátozott darabszámot gyártottak belőle. Persze az se szomorkodjon, aki lemaradt, Magyarországon is kapni igazi luxusházat: az extravagáns INWIN S-Frame cirka 260 ezer forint, és több hazai boltban megtalálható, igaz, ember legyen a talpán, aki átlátja, hogy mit és hová kell szerelni benne, annyira furcsa (egyedi?) felépítése van.



papírfecninél, amin alig szerepel szöveg, többet várunk a pénzünkért – még úgy is, hogy ezen az iraton legalább átláthatóan tűntetik fel az alaplapra menő power- és ledgombok bekötését.

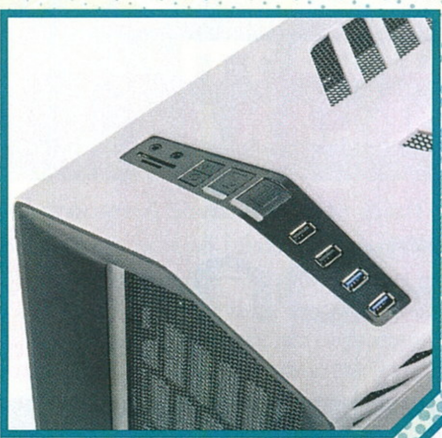
Ha már bekötés, a lenti képeken jól látható, hogy ez a ház nem valami nagy, így a kábelmenedzsmentnek sem jut túl sok tér. El lehet tekerni benne a vezetékeket, de mivel alulra a táp kerül, felül pedig egy csomó helyet foglalnak a külső meghajtók, igazából elkerülhetetlen, hogy egy-egy vezeték rálógjon az alaplapra. A szellőzés emiatt nem tökéletes, inkább csak átlagos, ezt ellensúlyozandó a ház felső borítóeleme alatt egy kis szélcsatornát rejtettek el, hogy az akár két beszerelhető ventilátor csendben, de hatékonyan vezesse el a felmelegedett levegőt. A magunk részéről nem vagyunk teljesen megelégedve az Aviatorral, ennyi pénzért ugyanis (15 ezret kér érte a Caseking) jobb darabokat találunk, elég csak a már általunk is ajánlott, 10 ezer alatt kapható Bitfenix Novát említeni. Az egyetlen dolog, ami miatt az Aviatorra mégis érdemes odafigyelni, hogy még mindig van benne hely külső meghajtónak, azaz DVD- vagy Blu-ray-író/olvasónak. Ez nagy szó, a többi házba egyszerűen nem is lehet ilyesmit beszerelni, mert a gyártók alapvetésnek veszik, hogy amennyiben valaki drága gamer-PC-t épít, akkor tuti jó internetelérése van, és nem átall leszedni a Steamről 100 gigát, hogy játszhasson az új Call of Dutyval. Ráadásul a külső meghajtók rekeszeinek megszűntetésével helyet spórolnak a mérnökök, és ez az Aviator kisebb mérete miatt nem jött volna rosszul.

A ház felszereltségére egyébként nem lehet panasz, bőven ellátták külső csatlakozókkal, még a hűtést is vezérelhetjük a tetején. Ezen túl szép dizájnos az egész, szénfekete színe és világító ledjei miatt ékes dísze lehet egy gamer konfignak. Ajánlani azonban nem merjük; egyszerűen vannak nála jobb alternatívák, kaptárszerű mintával izzó orrelem ide vagy oda.

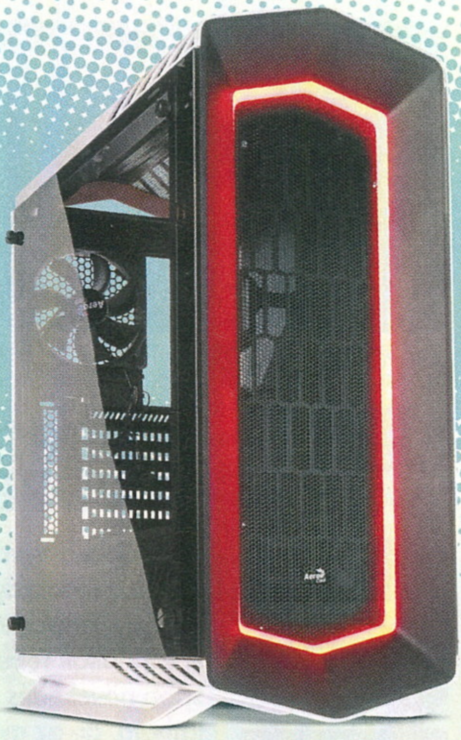
KICSI A BORS

Nem az Aviator egyébként a legkisebb ház a felhozatalban: a RaiJintek rendelkezésünkre bocsátott Metis nevű háza azoknak készült, akik hely hiányában szeretnének kisméretű PC-t építeni. Egy mini-ITX megoldásról van szó, aminél nagy hangsúlyt fektettek a külső megtervezésére: elegáns, letisztult házat kapunk a 16 ezer forintunkért, amely ráadásul többféle színben kapható, a miénk például élénk pirosban tündökölt. Kisméretű gépekkel már foglalkoztunk a PC Guru hasábjain, így az alapokat most csak nagyon röviden foglalnánk össze. Ezek a gépek csak ritkán alkalmasak gamer-PC-nek, mert a szűk hely miatt egyszerűen nincs szó szellőzésről, a komponensek egymást melegítik, szóval csak mérsékelt erejű PC-t lehet beléjük pakolni. Ezt figyelembe véve a Metis sem indulhat egy kategóriában a többiekkel – ugyanakkor kihagyni kár lenne, hiszen az egyik legjobb olcsó mini-ITX dobozról van szó. Az a helyzet, hogy ez a termékkategória igencsak elszállt az árak terén, a nevesebb gyártók 30 ezer forintnál is többet kérnek egy-egy tök üres házért, az olyan csúcsmárkák pedig, mint a Shuttle, bár kiváló minőséget nyújtanak, 100 ezer forintos árcédulákkal dobálóznak (ennyiért persze táp és alaplap is jár hozzájuk, illetve azok a barebone-PC-k már erősebb gépekkel is elbírnak). És hogy mi jár ezért a baráti összegért? Egy elég nagy CPU-hűtő

KOLINK AVIATOR MIDI TOWER GAMING CASE



AEROCOOL P7-C1 MIDI-TOWER



befogadására alkalmas beltér, valamint egy ügyes mérnöki húzás, amelynek hála a táp nem hátul vagy felül foglal helyet, hanem közvetlenül az előlap mögött. Szokatlan elrendezés, de hasznos, hiszen ennek köszönhetően a gép hátulsó részén szabadon áramlik a levegő, így egy alsó kategóriás VGA simán elpöfékel benne a túlmelegedés veszélye nélkül. Egyedül a szerelés macerás, nagyon sokat kell csavarozni a házat, igaz, minden elem szerepe egyértelmű, így nem kell azon aggódnunk, hogy belezavarodunk az egyébként egészen apróra bontható alkatrészekbe.

Amennyiben egy alacsony teljesítményű, játékra is, de elsősorban munkára és multimédiára tervezett PC-t szeretnénk, ami a lehető legkisebb helyet foglalja el, a Metis jó választás – ugyanakkor a játékosokat általában óva intjük a mini-ITX szabványtól, mert nagyon sok buktatót rejt, és a megfelelő méretű komponensek beszerzése csak tovább emeli az amúgy is borsos PC-s árakat.

A LEGJOBBAK

A végére hagytuk a két nagyágyút, avagy a 30 ezer forint körüli versenyzőket – és ezzel tulajdonképpen meg is válaszoltuk a cikk első felében felvetett kérdést: igen, amennyiben gamer-PC-hez illeszkedő, jól kinéző és minőségi házra vágyunk, valóban a zsebünkbe kell nyúlnunk, és pont 30 ezer forint az az összeg, amiért már időtálló megoldásokat kapunk.

Az első a sorban a kerek 30 ezres Aerocool P7-C1, avagy Project7, ami már egy méretesebb ATX torony. Külső felszereltsége kiváló, látványra pedig meglehetősen egyedi, nemcsak az elején körbefutó világító sáv, hanem az opcionálisan választható valódi üveg oldallap és a ház alján található műanyag lábak miatt is. Utóbbi szerepe a rezgéselnyelés, és mi tagadás, megérdemli az Oscart, mert még egy íróasztalra állítva is halk marad a beszerelt konfig. Ezek persze csak külsőségek, az igazi örömünnep a szereléskor jön el, ugyanis viszonylag kevés csavarozással is be lehet építeni a komponenseket, sőt a táp mellett alul egy erre a célra kialakított akna szolgál a feleslegesnek ítélt vezetékek elvezetésére. Emellett nagyon sok háttértár fér el a házban, még a szemből jobb oldali hátlap és a belső hátlemez mögött is van pár kialakított hely az SSD-knek. Az egyetlen dolog, ami miatt aggódunk, az oldalsó üveglap rögzítése, ez ugyanis kézzel becsavarható, gumiágyba ültetett csapokkal történik. Csakhogy ez az ágy valamiért elég hamar kopni kezd, a csavarokat pedig 2-3 fel és leszerelés után már nem lehet puszta kézzel megszorítani, hanem fogó kell hozzá, ellenkező esetben félő, hogy a nehéz üveglap lezúz a ház oldaláról.

Szerencsére kapható a házból egy olyan változat, aminek szervizfelületi oldallapja fémkeretet és plexi ablakot kapott – mi ezt a változatot javasoljuk.

Végül elérkeztünk a 33 ezer forintos Bitfenix Aurorához, és hát hűha, ez már tényleg a házak Mercedese. A torony mindkét oldalát üveglap borítja, és bár a rögzítés itt is gumiágyas, korántsem olyan kényes, mint ahogy azt az Aerocool esetében tapasztaltuk. A külalak egyszerűen remek, a nálunk járt változat hófehér borítása még úgy is tiszteletet parancsolt a szerkesztőségben, hogy azért elég gyorsan bekoszolódott. Szerelhetőség szintjén az Aurora még a Project7-et is felülmúlja, minden csavar és elem kézre esik. Egyedül a P7-C1-nél meglévő kábelaknát hiányoljuk, az valóban nagyszerű megoldás, itt csak a hátlap mögé lehet elrejteni a kábeleket, igaz, oda rögtön három belső gumikapu vezeti el azokat. Súlyra ez a modell a legnehezebb a nálunk járt négyből, üresen több mint 10 kilogrammot nyom, cserébe stabil, nem kell félni tőle, hogy egy-egy laza asztalba rúgás miatt berezonálnak az érzékeny belső alkatrészek. Tulajdonképpen ezt, valamint a P7-C1-et ajánljuk legszívesebben egy-egy gamer-PC alapjának: könnyen szerelhetőek, szellősek, jól mutatnak (persze ez ízlés kérdése, de nekünk speciel tetszettek), strapabíróak. A kis házak szerelmesei a Metist is megfontolhatják, mert kiváló az ár-érték aránya, de abba csak kis teljesítményű gépet érdemes pakolni, míg az Aviatort jobb a polcokon hagyni.

OLCSÓ HÁZNAK HÍG A VASA

Nem épp a legszimpatikusabb konklúzió, hogy a házon sem érdemes spórolni, főleg így, az ünnepek idején, de mi tagadás, talán jobb, ha a vásárlók megbarátkoznak a gondolattal, hogy egy sokszor 6-8 évre vett alkatrészbe jobb több pénzt ölni, hisz sokáig fogjuk nézegetni, tisztogatni, és főleg szerelni. Zárásképp annyit még megjegyeznénk, hogy négy házzal természetesen nem lehet igazságot tenni, ez a termékkategória pedig évről évre gazdagabb és gazdagabb lesz, hiszen sok az új belépő, nem lehet mindegyik cég újonnan kiadott csodaházát tesztelni. Pedig van pár gyártó, amely megérdemli, hogy felemlegessük. Ilyen a Be Quiet!, ami egy startupból lett az utóbbi évek legmeghatározóbb hűtő- és házgyártója, már ami a csöndes gamer-PC-k szűkös, ám roppantmód profitábilis piacát illeti, vagy akár az NZXT, amely az utóbbi pár esztendőben a modderek kedvencévé vált.

A GAMER HÁZ EUFEMIZMUS: AZ ÉG VILÁGON SEMMI „GAMER” NINCS ABBAN, HOGY A KONFIGURÁCIÓ EGY KIVÁLÓAN SZERELHETŐ HÁZBAN LEL OTTHONRA.

Általános tanulság tehát, hogy alaposan nézzünk körül a boltokban, és ha tudjuk, előbben is tekintsük meg a házakat, mert egy személyes mustra mindennél többet ér.

ÁLOM PC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA MR. TORGUE]

GURU

LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉRSZ?

Az utóbbi három hónapban érkezett pár újdonság a piacra és sajnos néhány termékkategóriában az árak is elindultak felfelé. A leglátványosabb növekedés a memóriák piacán látható, de az már csak ilyen, az elmúlt évtizedek tapasztalatai alapján a memóriaárak alakulása egy hullámvasút pályájára hasonlít, úgyhogy egyszer majd csak elindul lefelé. A videokártyák árai viszont néhány árszegmensben érezhetően csökkentek, a leglátványosabban persze a felsőkategóriában. Az Intel újgenerációs processzorai pedig a pletykák szerint átcsúsztak a jövő évre, úgyhogy maradtak a már unalomig ismert Skylake processzorok.

GAMEBASE

Két komoly változás is történt a belépőszintű gamer konfigurációnkban. Egyrészt az RX 460-ak árcsökkenésének hála lecseréltük a már igencsak korosodó GTX 750 Ti-t, másrészt a Zalman tápegységek készlethiánya miatt egy új Chieftec szériának, a Force-nak szavaztunk bizalmat, ami jó áron kínál 85% feletti hatásfokot egy erős 12V-os tápággal karöltve. Vásárlásnál figyeljünk arra, hogy 1TB-os WD Blue-ból létezik 5400rpm-es példány is hasonló áron, ami viszont érezhetően lassabb, úgyhogy kerüljük el. A grafikus vezérlő cseréjének hála érezhetően erősebb lett ez a konfiguráció és nem csak játékra, mivel a multimédiás képességei is szintet léptek.

Alaplap	ASUS H110M-K	**17 300 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4400	**17 500 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2400 KIT	**19 000 Ft**
Videokártya	RX460 2GB	**36 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**16 000 Ft**
Tápegység	Chieftec Force CPS-400S	**11 700 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 000 Ft**
Összesen		**127 500 Ft**

GAMELINE

A 3GB-os GTX 1060-as érkezésével komoly ellenfelet kapott az RX 470-es, nagyon hasonló szinten van a két kártya, de reméljük, tesztjeink alapján mindenki el tudja dönteni, melyik áll közelebb hozzá. Mi a 4GB memória miatt az RX 470 felé húzunk egy kicsit, de a GTX 1060-asnak is megvannak az előnyei. Aki nem szeretne ennyit VGA-ra költeni, annak még jó választás lehet a GTX 1050 Ti 50 ezer forint környékén, az előző generációs megoldásokat viszont már el kell felejteni, nem jó az ár-érték arányuk. Apróság, de a tápegységet is lecseréltük a konfigurációban egy moduláris példányra, hogy ne legyen annyi felesleges kábel a gépházban.

Alaplap	ASUS H110M-PLUS	**21 000 Ft**
Processzor	Core i3-6100	**35 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2400 KIT	**19 000 Ft**
Videokártya	RX470 4GB / GTX1060 3GB	**71 000 Ft**
SSD	-	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**16 000 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M500	**19 400 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 000 Ft**
Összesen		**191 400 Ft**

GAMEPRO

Három hónappal ezelőtt még annak örültünk, hogy immár nem nehéz GTX 1070-eseket találni 150 ezer forint alatt, most pedig már arról számolhatunk be, hogy nagy átlagban további 10 ezer forinttal csökkent az áruk, így a felsőkategóriában ők a tuti befutók. Innentől kezdve aztán irány a csillagos ég, a következő lépcsőfok már a 200 ezer forint feletti GTX 1080-as. Processzorból még említést érdemel a Core i5-6400-as is, ami kerek 20 ezer forinttal olcsóbb, mint a tuningolható 6600k, de néhány játék alatt már problémái lehetnek a GTX 1070-es kihajtásával, úgyhogy ha belefér a büdzsébe, akkor inkább válasszuk az erősebb megoldást.

Alaplap	ASUS Z170 PRO GAMING	**47 000 Ft**
Processzor	Core i5-6600k	**76 000 Ft**
CPU hűtő	Cooler Master Hyper TX3i	**7 400 Ft**
Memória	HyperX Fury 16GB DDR4-2400 KIT	**35 000 Ft**
Videokártya	GTX1070 8GB	**135 000 Ft**
SSD	Samsung 850 EVO 250GB	**31 000 Ft**
HDD	WD Blue 2TB	**22 300 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M600	**21 000 Ft**
Ház	Fractal Design Define S	**25 000 Ft**
Összesen		**399 700 Ft**

ITT AZ IDEJE FRISSÍTENI A GÉPEKET A KARÁCSONYI JÁTÉKMARATONRA!

A karácsonyi bevásárlási láz miatt viszont érdemes lehet előre gondolkodni, mert tapasztalataink szerint az utolsó napokban fellépő készlethiány miatt már lehet, hogy lemaradunk a legjobb ajánlatokról.

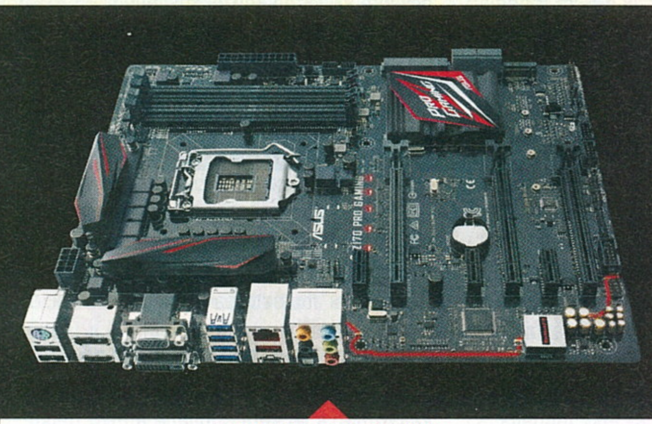
Az ősz viszonylag kevés újdonságot hozott, de még így is tartogatott meglepetéseket. A GTX 1050-esekkel az Nvidia végre befejezte a lefelé terjeszkedést, és már értelmes alternatívát kínál a GTX 750 Ti-re, ami szép lassan három éves lesz, ez pedig borzasztóan sok idő egy ilyen gyorsan fejlődő piacon. Ráadásul elmondhatjuk azt is, hogy az utóbbi hónapokban megjelent újdonságok árai szép lassan normalizálódnak, így míg a kezdetekben nem igazán lehetett RX 460-assal 40 ezer forint alatt találkozni, mostanra már a 30-asok közepén is több gyártó kártyáiból lehet válogatni. Azoknak pedig, akik inkább az Nvidia megoldásait részesítik előnyben, a GTX 1050 is csak karnyújtásnyira van, új gép vásárlásakor érdemes kifizetni a többletet a 750 Ti-hez képest a fejlettebb technológia és a jobb teljesítmény miatt.

Vannak játékok, amiknél már a minimum követelményben is négymagos processzorok szerepelnek így 2016-ban, és bár valójában a legtöbb nem igényli fizikailag négy mag jelenlétét, ha a processzor csak két szálat tud kezelni, borzasztóan lassúak lesznek (a Far Cry és a GTA jó példa erre). Ezért ha időtálló konfigurációt szeretnénk, érdemes lehet a legolcsóbb gépbe is legalább egy Core i3-at rakni, az a Hyper-Threadingnek hála már megbirkózik egyszerre négy szállal is. Sajnos az aktuális generációban a belépő a valódi négymagosok világába a Core i5-6400-asnál van, ami 56 000 forintba kerül. Jövő év elején érkeznek az újgenerációs Kaby Lake processzorok az asztali gépekbe is, kezdetekben valószínűleg elég magas áron, de jó hír, hogy BIOS frissítés után a mostani, 100-as sorozatú lapkakészletekben is használhatóak lesznek, tehát a lehetőség nyitott lesz a továbbfejlesztésre (az új platformvezérlő 200-as sorozat elég kevés újdonságot hoz). Grafikus vezérlők frontján maximum a csúcskategóriában várható mozgolódás valamikor az év első felében, úgyhogy aki nem többszázezer forintos VGA-ban gondolkozik, annak most nincs értelme várnia, egy ideig valószínűleg az marad a kínálat, amit most látunk.

Érdemes viszont a gépházakat szemügyre venni, mert talán még sosem volt ilyen óriási és változatos a kínálat, szinte biztos, hogy mindenki megtalálja azt, amire vágyik. A mostani számban külön cikkben is foglalkoztunk a témával, de bátorítanánk mindenkit, hogy ha ideje engedi, nézzen egy kicsit szét, érdemes.

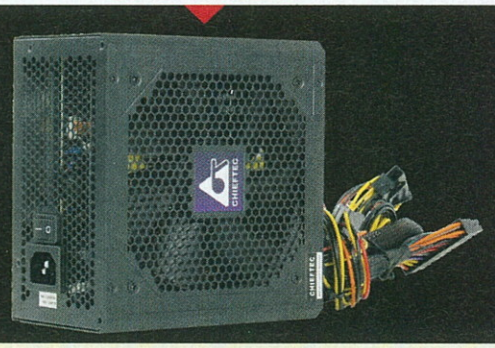
Aki nagyon nem tud dönteni két termék között, annak érdemes olyan szempontokat előre vennie, mint például, hogy melyikre van több garancia, az mindig hasznos, bár adja az ég, hogy ne kelljen élni vele. Az időszakos akciók is növelhetik egy-egy termék értékét, mint például az ajándék AAA-kategóriás játékok videokártya vagy notebook mellé. Az ilyen akcióknál viszont figyeljünk oda arra, hogy például egy videokártya esetében nem mindig vesz minden gyártó részt benne, tehát ha szeretnénk az extra ajándékot, akkor olyan kártyát válasszunk, amihez biztos jár. Teljes gép rendelésénél pedig, aki nem érzi magában a kalandvágyat, hogy maga rakja össze a konfigurációját, kérjen összeszerelést. Általában csak az ár 1%-át teszi ki, és így egy közel „kulcsrakész" gépet vihetünk haza, amire már csak az operációs rendszert kell feltelepítenünk.

Az ünnepek miatt könnyen előfordulhat, hogy néhány alkatrész a bal oldali listából ideiglenesen nem kapható, de buzdítanánk mindenkit, hogy bátran válogasson a meglévő alternatívákból, mert például az alaplapok esetében néha csak marginális különbségek vannak a hasonló árszinten lévő példányok között. Az iPon.hu gépösszerakója jó partner lehet ebben, a termékoldalakon pedig könnyedén össze lehet hasonlítani az alternatívákat. Maradva az alaplapos példánál, néha a terméknevek végén lévő betű csak annyi különbséget jelent, hogy milyen videokimenetek vannak a hátlapon (amiket diszkrét videokártya mellett úgyse nagyon szokott használni senki, de vész esetére jól jöhetnek). A haladó felhasználóknak nagy segítséget nyújthat a fejlett szűrőrendszer is egy-egy kategórián belül, érdemes felfedezni. Ha pedig már csak napok vannak hátra az ünnepekig, és szeretnénk kimaradni a körülöttük lévő őrületből, és megvárni, míg lecsendesednek a dolgok, ajándékutalványt is vehetünk, így megtartva a későbbi szabad választás lehetőségét.



ASUS Z170 PRO GAMING

Chieftec Force Series



FSP Hyper M500

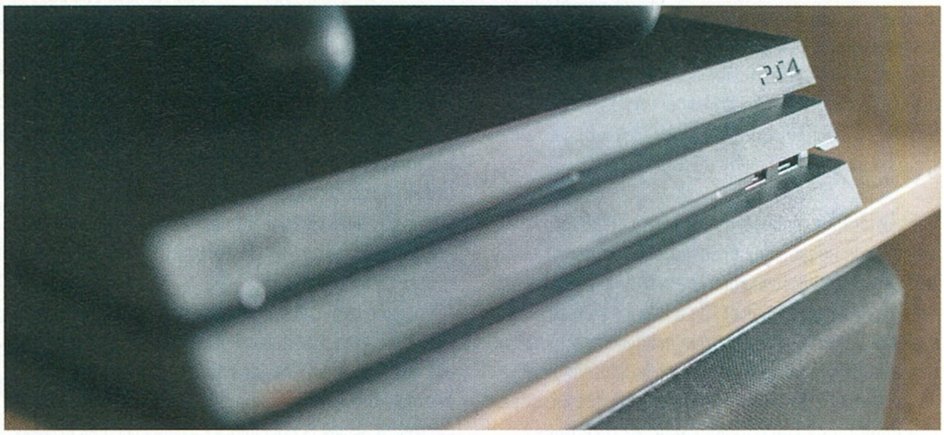
Sapphire RX460

NEO A NAPPALIBAN

PS4 Pro

[ÍRTA MCMACKO] **Mi sem mutatja jobban, hogy a minap még frissnek titulált konzolgeneráció felett kezd eljárni az idő, mint hogy a Sony már ki is hozta a PlayStation 4 felturbózott változatát. Hölgyeim és uraim, a PlayStation 4 Pro megérkezett, de egyelőre nem hozott áttörést.**

Érdekes trendek játszódnak le a hardverek körében. A videokártyák mindenkori csúcsának számító modelleket a masszív költségek ellenére is egyre több játékos engedi meg magának. Ezzel szemben a konzoloknál már megjelenéskor is moderált áron kell csúcsminőséget szolgáltatni. A PS3 magas nyitóárát nyögte is a Sony rendesen, ráadásul akkoriban a konzolok és az átlag PC-k teljesítményollója is nagyobbra tátotta szárait. Mára ott tartunk, hogy a PlayStation 4 három év alatt eléggé elavult hardverré értéktelenedett. A fokozódó teljesítményháború mellett tehát logikus stratégiának tűnik, hogy egy generációközti ugrásra szánta rá magát a Sony. A korábban csak NEO-ként ismert PlayStation 4 Pro ugyanis teljesen kompatibilis a PS4 architektúrájával, de közben a GPU erejét megduplázták, és jó néhány további finomhangolást is a képletbe rendeztek a japán cég munkatársai. Átfogó céljuk, hogy a 4K-s felbontás terjedésével, a PSVR csendes rajtjával és a nyers PC-teljesítmény szárnyalásával lépést tudjon tartani a PlayStation platform.



MASSZÍV KÜLSŐ

Az új PlayStation nem tartozik a csúnya kütyük közé, stílusában viszont már nem az első PS4 úri kinézetét követi, sokkal inkább a karcsúsított Slim dizájnelvét erősíti a lekerekített élekkel és a teljesen matt, szürke felületével. A gép tetejéről a sovány játékállomáshoz hasonlóan előre került a státusz-LED fénycsíkja, az érintőkapcsolókból pedig nyomogatható gombocskák lettek, így végre búcsút inthetünk a „polc törölgetése közben megint bekapcsolt a PS4" kezdetű morgolódásnak. A gép hátulján plusz egy USB csati várja a perifériákat (akárcsak a Slim modell esetében), így a PSVR kábeldzsungelét (tesztünket lásd a novemberi számban) egy fokkal rendezettebben lehet kezelni a hátul húzott kábellel. Ha már a portokról beszélünk, említsük meg az optikai kimenet visszatérését, és hogy a HDMI csatlakozó immár a 2.0-s szabványt is képes kezelni – erre szükség is van a 4K-s képátvitelhez. A gép háza körülbelül azonos magasságú, mint az első modellé, de két centivel mélyebb és szélesebb annál. Ugyanakkor a terebélyesedés, valamint a belső vázszerkezet fél kiló többlettömeget is hozott a masinának. Ezekkel a paraméterekkel kicsikét masszívnak tűnik a gép, pláne az originál 2013-as konzol tükrében. A szemünk persze hamar hozzászokik a friss vonalvezetés látványához, amely a Pro teljesítményének számszerű fölényét vizuálisan is kommunikálja. A korábbi kétrétegű dizájnt ugyanis egy újabb „emelettel" fokozták a terméktervezők.

OLYAN KORT ÉLÜNK, AMIBEN A KONZOLGENERÁCIÓ MINT OLYAN, NEM LÉTEZŐ FOGALOM, HELYÉT FRISSÍTETT, VISSZAFELÉ KOMPATIBILIS GÉPEK VETTÉK ÁT.

KOMPROMISSZUMMENTES BELSŐ

Természetesen a gép nem csak kívülről változott, a lényegi upgrade a PS4 belső elemeiben keresendő. De haladjunk csak

SAKKTÁBLA RENDERELÉS △ □ ○ ✕

Rengetegszer hallani a PS4 Próval kapcsolatban az úgynevezett „checkerboard" felskálázás módszeréről, ami nem más, mint egy, a szemünket megtévesztő, gépigénycsökkentő eljárás a magasabb felbontás elérése érdekében. A technika alapjait titkon már más fejlesztők (pl. Valve-ék) is próbálgatták, tömören a lényege pedig, hogy 2x2-es pixelmátrixot kis számításigénnyel 4x4-es méretűvé lehet növelni azáltal, hogy a szomszéd pixeleket és az időben korábbi kép tartalmát is figyelembe veszi a felskálázó algoritmus. A mélyebb magyarázat viszont már nekünk is fekete mágia...

A PS4 PRO SPECIFIKÁCIÓI

TERMÉKKÓD		CUH-7000 sorozat
PROCESSZOR APU:		CPU: x86-64 AMD "Jaguar", 8 mag, 2.13 GHz
		GPU: 4.20 TFLOPS, AMD RADEON ALAPOKON
RAM		GDDR5 8GB, akárcsak az elődnél
TÁRHELY		1TB
KÜLSŐ MÉRETEK		295×55×327 mm (szélesség × magasság × mélység)
TÖMEG		3.3 kg
HÁLÓZAT		Ethernet, WIFI - IEEE 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth® 4.0 (LE)
MAXIMÁLIS TELJESÍTMÉNY		310W
PORTOK		HDMI 2.0, optikai kimenet, USB 3.1 csatlakozók (3 db), AUX port

szépen sorjában! Ugye már az eredeti PS4 esetében is egy AMD APU-t helyeztek el a gép alaplapjára. Ennek az a legfőbb előnye, hogy egy tokozáson belül, sőt egy chipen található a proci és a GPU. A korábbi technológiákhoz képest még egy forró újdonságot hoztak a fejlesztők a gyártásba: a FinFET tranzisztorok kisebb helyet és effektívebb működést garantálnak azonos teljesítmény mellett. Ezen felül a CPU modul ugyanarra az AMD Jaguar alapú, nyolcmagos architektúrára épül, mint az előd, de annak 1,6 GHz-s órajeléhez képest 2,13 gigahertzen ketyeg a szívritmus. Hasonló fejlesztést kapott a GPU is, amely a játékok 4K (vagy ahhoz közeli) rendereléséhez elengedhetetlen tényező. A grafikus magok számát 18-ról 36-ra duplázták a mérnökök, ráadásul az órajel is kapott egy közel 14 százalékos emelést, aminek hála a korábbi 1,8 TeraFLOPS számítási kapacitás 4,2-re emelkedett. Hoppá! Ez nem kis dolog, összehasonlításképpen ez az érték (a nyers számítási teljesítményt figyelembe véve) a Geforce GTX 1060 felett és a Radeon RX 480 alatt tanyázik. Ez mondjuk önmagában még nem jelent sokat, hiszen sok más tényezőtől is függ a játékokban felhasznált erő, de pusztán a nyers számadatok tekintetében óriási előrelépésnek számít, legalábbis konzolfronton.

Haladjunk tovább! A belső 8 gigás GDDR5 memória kiemelkedőnek számított a PS4 esetében; a Prónál ezt annyival fejelték meg, hogy az eddig játékokra elkülönített 5 giga mellé még 512 MB plusz RAM is megnyílt a fejlesztők számára. Apró lépések ezek, de az optimalizálásért felelős kóderek

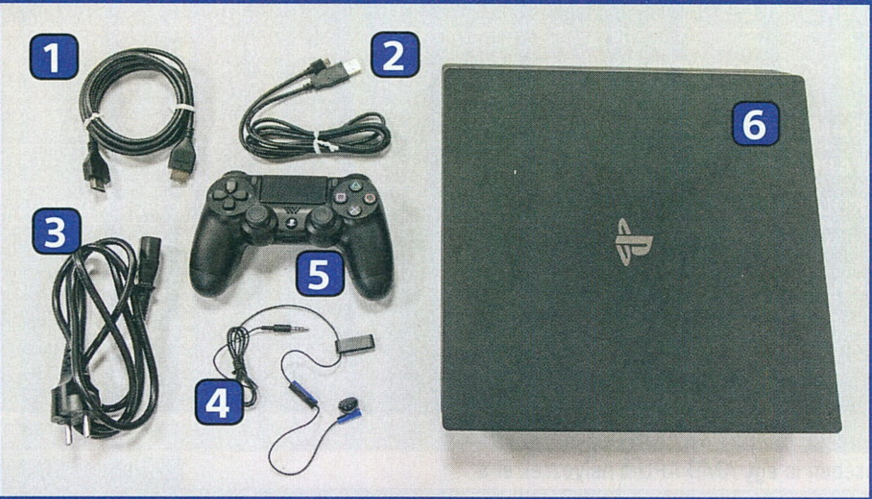
minden ilyesfajta extra teljesítménymorzsának örülnek. És hogy mit kér ezért cserébe a sötétszürke szörnyeteg? Olyan 310 Watt körüli maximális fogyasztásra lett méretezve a gép tápegysége, ami döbbenetesen magas szám. Ám az áramszámlára érzékenyek megnyugtatásául elmondhatjuk, hogy a gép (az eddig elérhető tesztek alapján) körülbelül pont ugyanannyit eszik játék közben (150-160W), mint az első masina, még akkor is, ha 4K-n játszunk. Természetesen a Slim szuper alacsony fogyasztásán (80-100W) így is jócskán túllövünk. A zajra érzékenyek számára azt is megsúgjuk, hogy a konzol picikét hangosabb, mint az elődei, ám ezt a tévétől két méterre már egyszer sem vettük észre, még Blu-ray filmnézés csendesebb pillanatai során sem.

ÉSZ ÉS ERŐ A GYAKORLATBAN

Természetesen mindez a sok szakbarbár adat mit sem érne, ha a játékok nem használnák ki a technológiában rejlő lehetőséget. Nos, első körben nem voltunk hasra esve, egy 1080p-s kijelző mellett ugyanis az élmény vajmi keveset változik. Oké, a korábbi 500 gigás háttértár méretduplázásának így is örül az ember, a játékok alig észrevehetően, de élesebbnek látszanak a képernyőn, és a töltési idők is picikét rövidülnek. A magasabb felbontás a kisebb képernyőkön egyfajta supersampling jelleggel egészíti ki az algoritmusok által segített élsimítást. Sajnos azonban vajmi kevés cím támogatja egyelőre a nagyban beharangozott „1080p felbontáson nő az fps, javulnak az effektek" kezdetű mantrát. (A legfontosabb példákat kiemeltük nektek egy külön oldalon.) Az élmény akkor kezd ténylegesen komollyá válni, ha az embernek van otthon egy masszív 4K-s készüléke, amelyen az eddig megszokott 900p-ből, vagy esetleg Full HD-ből felskálázott játékok ténylegesen szintet lépnek. Így az 1440p-s felbontásban tekerő programok (pl. Uncharted 4) is hihetetlen képélességet nyújtanak. Aztán jönnek az 1800p-s sakktábla-könnyítéssel renderelt játékok, vagy a natív 4K képes címek, és az állunkat a padlón keresve sasoljuk a pengeéles látványt.
A HDR funkciók egyelőre még a prosztó

A PS4 PRO DOBOZÁNAK TARTALMA

1. HDMI kábel
2. Micro USB kábel
3. Tápkábel
4. Mikrofonos, „egyfüles" headset
5. DualShock 4 kontroller
5. Konzolgép



4K-nál is nagyobb ritkaságnak és luxusnak számítanak, de szerencsére a gép ezt is tudja, a játékok pedig a patchek formájában folyamatosan kapják a magasabb felbontáshoz és a kiszélesített képdinamikához tartozó kompatibilitási frissítéseket (megjegyzendő, hogy a HDR-t a sima PS4 is kezeli a 4.0-s rendszerfrissítés óta). A modern tévéken

A PLAYSTATION 4 PRO KÉTSÉGKÍVÜL IDŐTÁLLÓBB MEGOLDÁS A SIMA PS4-NÉL, DE A GÉPCSERÉT EGYELŐRE NEM MERJÜK TISZTA SZÍVVEL AJÁNLANI.

még egy óriási előnyre tehetünk szert: több 4K televízió is rontja az irányító bemeneti késleltetését azzal, hogy egy alacsonyabb felbontású jelet kell a natív felbontásához konvertálnia; nos, a PS4 Pro eleve megoldja ezt a kérdéskört, így a gyors reflexeket igénylő játékoknál pici javulás érzékelhető ezen a téren. A gép szerencsére a PSVR tulajokon is segít – több VR-címet feldob a plusz teljesítmény, amely vagy a látványban, vagy felbontásban, vagy a még stabilabb képfrissítésen érhető tetten.

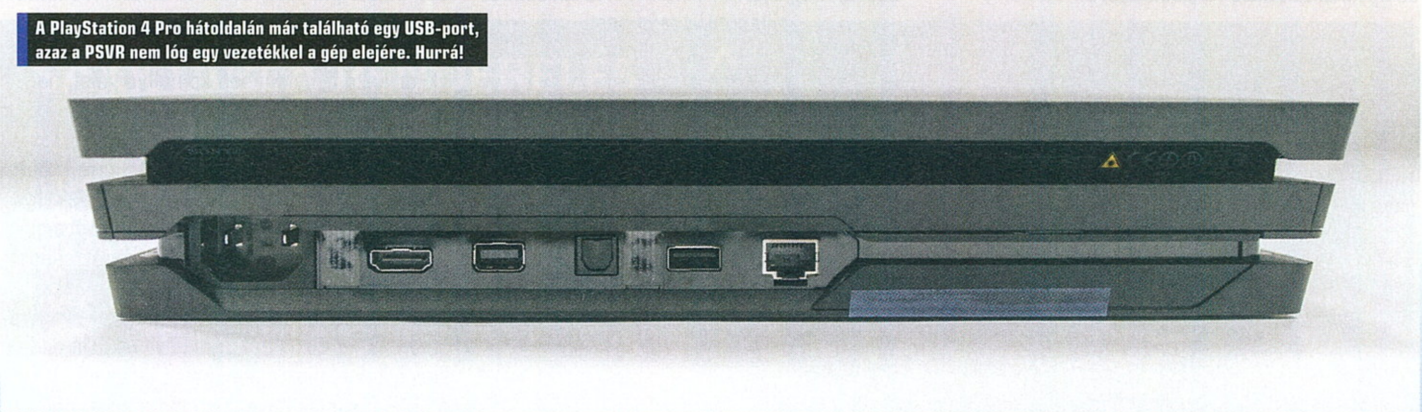
Egy komolyabb bökkenő azonban akad még a tarsolyban: a gép számos játéknál képtelen a behirdetett 4K/30fps kombinációt magabiztosan szállítani. Így ahol nincs pl. dinamikus felbontás skálázás (ez az új CoD-nál kifejezetten jól működik), ott a képfrissítés nagyritkán bedöcöghet. Tök ciki ez akkor például, ha az ember mégiscsak 1080p-s képernyőn szeretne játszani. Ha eleve nem is választhatunk egyik-másik játéknál, mondjuk az új vagy a régi üzemmódok között, úgy az erőltetett nagyfelbontás miatt kialakuló túlmintavételezésen felül csak annyit fogunk érzékelni, hogy picit még darabosabban is fut a játék, mint korábban. Az átellenes oldaláról is kiborult nemrégiben az a bizonyos bili: az Battlefield 1-et például egy friss patchben visszabutították a fejlesztők, mert a Prón felpörgött fps megtörte az egyenlőséget a különböző géptípusokon játszó felhasználók között. Ez a terület konzolon totálisan ingoványos talajnak számít, így a programot kiadó EA inkább biztosra ment, és pariba hozta a tempót, ezzel sutba vágva az erősebb, „profiknak szánt" gép által szállított többletet.

Lássuk, mi van még! Video-streaming kompatibilitás tekintetében a Pro minden olyan megoldásra fel van készítve, ami 4K-s online videó nézéséhez szükséges (mondjuk ez nem túl nagy ügy, mivel az átlag okos-4K televíziók is tudnak ilyesmit). Ami szomorú viszont, hogy a Sony kihagyta az Ultra HD Blu-ray lemezek lejátszásának képességét a formátumban való érdekeltsége ellenére is. Ez nemcsak azért ciki, mert eleve sokan várták, hogy a friss szabványhoz praktikus belépőt jelentsen a konzol, hanem azért is, mert a PS3-nak annak idején nem kis szerepe volt a HD-hoz kifejlesztett optikai adathordozók elterjedésében.

AKKOR MARADJON A RÉGI VAS?

A kérdésre alapvetően kétféle választ tudunk adni. Amennyiben rendelkezel 4K televízióval és/vagy PSVR készülékkel, úgy már most látszódik, hogy ténylegesen kapsz bőven plusz szolgáltatást az extra befektetésért cserébe. Ha viszont pusztán egy sima 1080p-s kijelzővel bírsz, úgy teljesen felesleges fejest ugranod most, karácsony előtt a Pro megvásárlásába. A helyzet az, hogy a játékfejlesztők sem tudtak még egységes színvonalú reakcióval előrukkolni az ölükbe pottyant lehetőség után, a visszamenőlegesen patch-cselt programok pedig hol betalálnak a Pro-kompatibilitással, hol nem. Ha most akarsz először PlayStation 4 tulajjá válni, úgy is érdemes lehet megfontolni a szimpla gép beszerzését, révén a Pro debütálása miatt erős árcsökkenés várható, pláne a használtpiacon. Pár hónap múlva érdemes lesz visszatérni arra, hogy a fél generációt előrelépett gép mennyire váltotta be a hozzá fűzött reményeket.
A Sony kiterítette kártyáit, a válaszlépés úgymond a fejlesztők kezében van.

A PlayStation 4 Pro hátoldalán már található egy USB-port, azaz a PSVR nem lóg egy vezetékkel a gép elejére. Hurrá!



JÁTÉKOK, AMELYEK SOKAT MERÍTENEK AZ ÚJ GÉP EREJÉBŐL:

1 ROBINSON: THE JOURNEY

A PSVR játék, amely talán a legtöbbet hozza ki a Pro nyújtotta lehetőségekből. A készítők nemcsak a textúraszűrést, a látótávolságot és a tereptárgyak távoli részletességét tekerték feljebb, de egy látványosabb bevilágítási modell és a nagyobb felbontás is a fejlesztések szerves részévé váltak. Ez utóbbi pontok különösen fontosak a hihető és átélhető VR-élmény szempontjából, pláne úgy, hogy az eredeti PS4 változat hihetetlenül maszatos felbontással bír a szemünk perifériális látómezejében. Ez a kellemetlenség most sokat javult a Prónak köszönhetően.

1

2

4

3 HITMAN

A dán fejlesztők feljebb tornászták a játék felbontását, ahol az interfész végig natív 4K beállításon fut. A grafikai effektusok közül a tükröződő felületekre (Nem a kopasz fejtetőre gondolunk!) és a magasabb minőségű textúrákra büszkék még az IO munkatársai.

5 DISHONORED 2

Elvileg 4K felbontással fut, mégpedig 30 képkockás frissítéssel. Bár a kép élesebb mivolta mindenképp dicséretes, a textúrákra-effektekre ráfért volna némi extra kakaó. Ebből az upgrade-ből többet is ki lehetett volna hozni.

2 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

A játék frenetikusan néz ki egy tisztességes 4K-s tévén, ezt pedig úgy éri el, hogy dinamikusan változtatja a felbontását 1560p és a teljes 2160p között. Az átmenet praktikusan észrevehetetlen, pláne, hogy a HUD kerete és a képernyőt átitató filmszemcse-effektus végig natív felbontásban marad. Állítólag olykor 60-as érték alá esik a képkocka/másodperc arány, de ezt nem igazán tudjuk emberi érzékszerveinkkel lekövetni. A Modern Warfare Remastered a textúrák tekintetében is kap némi turbózást a Prón.

6 REZ INFINITE

A korai Dreamcast és PS2 klasszikus eleve frenetikusan néz ki, pláne VR-ben. Lapos kijelzőn játszva sem semmi az összkép, mivel az eredeti pályákon simán hozza a 60 fps folyamatosságot a játék, natív 4K felbontás mellett, feljavított textúrákkal.

3

5

6

4 RISE OF THE TOMB RAIDER

Az egyik legizgalmasabb fejlesztést Crystal Dynamics fejlesztői hozzák el a Pro tulajoknak. A játék a felskálázott 4K/30 FPS üzemmód mellett egy olyan lehetőséget is kínál, ahol Full HD felbontás mellett minden más grafikai opcióban is próbál a PC-s maximum szintjére felkapaszkodni. Emellett adódik egy olyan opció is, ahol a felbontás marad 1080p szinten, ugyanakkor az fps-korlátot egyszerűen kikapcsolja a program, hogy minél folyamatosabb élményben lehessen részünk. Lara tupírozott hajkoronája pedig már-már kötelező elem egy új technológia bevezetésénél.

7 THE ELDERS SCROLLS: SKYRIM SPECIAL EDITION

Bár a játék közel sem néz ki úgy Prón, mint PC-n, megfelelő grafikai modokkal, azért így is szájtátós a natív 4K-s felbontás. A füvek-bokrok-fák is hamarabb kerülnek a látótérbe, de sajnos a fix 30-ból pár fps-t hajlamos eldobni a kód.

8 UNCHARTED 4: A THIEF'S END

HDR és1440p felbontás a sztorimódban fix 30 fps mellett; teljes 1080p felbontás és 60 fps a multiplayerben. Mondani sem kell, hogy Prón is a legszebb játékok közé tartozik az új Drake-kaland, pláne egy HDR képes televízióval párosítva.

9 THE LAST OF US: REMASTERED

Választhatunk, hogy 30 fps-sel szeretnénk teljes 2160p felbontáson játszani, vagy 60 fps-t akarunk látni 1800p-s felbontáson. Sajnos ez utóbbi mód problémás hírű, ugyanis nem képes tartani a célzott képfrissítést.

7

8

9

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Boldog karácsukát mindenkinek! <banner> Ajándékot megvettétek már? Ha nem, akkor csak szólok, hogy remek előfizetési akcióink vannak most is a PGO-n. Nem mintha rátok akarnám tukmálni a dolgot, de játékot is adunk mellé. Csak mondom. </banner> Örömteli hónap ez, amivel valószínűleg a kereskedelemben dolgozók nem igazán értenek egyet *(Ne rinyáljanak, vásárolunk, he! – Chocho)*, de számomra az, mert nagyon sokan írtatok nekem levelet. Ezeknek a nagy részére most válaszolok is, de sok jót ne várjatok, mert beteg vagyok és a szervezetem a szememen keresztül próbálja tisztítani magát. Elütésekre felkészülni... vigyázz... *(Böjti intensifies! – Chocho) (Én már a karácsukánál bezártam volna a fájlt. Figyelem! Chris hivatalos magyarázata: a karácsony és a hanuka keveréke. Én kérek elnézést. – Böjti)*

KELETI IDŐSZÁMÍTÁS

Helló Chris! Beköszöntött az advent! **(Hol vannak? Most nyomtam végig az XCOM 2-t, az is tele volt velük. Mocskos idegenek! *(„Tudta? Mióta a Földet megtámadták az idegenek, milliárdok haltak meg!" – Chocho)*)** Ha minden igaz, jövő hét lesz életem legjobb hete. Mivel Romániában lakom, csütörtökön van a nemzeti ünnep, előtte pedig Szent-András nap ***(Mi? – Chocho)***. Aztán kedden se kell mennem suliba, mert megyek Marosra az orvoshoz. Ja, és pénteken se kell menni, de azt már nem tudom, miért. ***(Chris is pont így nyomja a munkanapokat. Nem vagytok rokonok? – Böjti)*** Egyébként jövő héten lesz 12. születésnapom! Szülinapomra azért rágom a szüleim fülét, hogy vegyenek nekem egy féléves PC Guru előfizetést. Csak nemrég kezdtem el olvasni a PC Gurut, de mivel Romániában élek, ide nem érkezik friss lapszám, így csak novemberben tudtam megvenni a PC Guru júniusi számát. Ezért is szeretnék egy előfizetést, amihez ügye pont kapóra jön a születésnapom! Üdv, mcmackó ***(MCMACKÓÓÓÓ???? AZ AZ MCMACKO???? De... de... az nem lehet! Névbitorló!!! – Chocho)***

Kedves mcmackó! Először is boldog születésnapot! Épp most lettél annyi idős, mint Chocho, szóval ha gondolod, hívd fel nyugodtan, szerintem nyomhatnátok együtt Euro Truck Simulatort vagy CoD-ot *(Utállak. – Chocho) (Minecraft? – Böjti)*. Ja igen, és pénteken azért nem kell menned iskolába, mert felfüggesztettek a sok hiányzás miatt. Ah, csak vicceltem, mégis be kell menned. De most már inkább ne menj, mert itt a téli szünet, de majd januárban próbáld meg. Tudom, nem egyszerű, de már csak pár évet kell tanulnod, azt már fél lábon is kibírod. *(Tök jó lesz, utána nem lesz több szünet, csak munka, munka, MUNKAAAA!!! – Chocho)* Remélem, szüleidet sikerült rábeszélni, hogy fizessenek elő a magazinra, tényleg elég szomorú, hogy csak olyan sokára érnek oda a magazinok a messzi keletre. Ideje lesz eltörölni ezeket a fránya időzónákat is. Mindenesetre köszönjük, hogy olvasol minket, kitartás a sulihoz! Chochót pedig eléred Steamen, a nickje...

JÁTÉKÖTLET: KUKA

Sziasztok! Láttam a felhívásotokat (amiben azt kértem, hogy osszátok meg velem játékötleteiteket) és gondoltam, hogy megosztom veletek a saját ötleteimet. Szóval az én játékomból száműznék minden egyediséget, emellett pedig teletenném olyan dolgokkal, amilyenekkel dugig van a piac. Természetesen FPS műfajban próbálkoznék, aminek alapja egy iszonyatosan sablonos multiplayer mód lenne, amihez az utóbbi évek FPS-eiből mindent átmásolnék. ***(Bocs, de a CoD-ot már feltalálták. – Chocho) (Hja, az Infinite Warfare megelőzött, ezt a sikervárományos ötletet buktad. – Böjti)*** Ha ezzel kész lennék, tennék egy kampány is a játékba, hogy mégse panaszkodjanak annyian. ***(Hmmm, nem az Activision egyik fejese, netán az Infinity Ward fejlesztője vagy? – Böjti)*** Persze ez sem tartalmazna semmi eredetit, csak a szokásos mentsük meg a világot sztori lenne. Eközben a játékkészítési idő dupláját marketingkampánnyal tölteném. Kiadnék iszonyatosan jó videókat, amik természetesen nem részei a játéknak. Világmegváltó dolgokat ígérnék, és úgy beszélnék róla, mintha egy csodát alkottam volna. Ezután jön a leglényegesebb: az árazás. Természetesen 60 euróba kerülne és ugyanennyiért lehetne megvásárolni hozzá a season passt is. Illetve havonta adnék ki hozzá 20 eurós DLC-ket, amik semmit érdekest nem adnának a játékhoz, legfeljebb pár skint. Emellett a játékba szándékosan építenék egy bugot, amitől pár óra után leállna a játék és nem indulna el többet. Azért pár óra, hogy ne lehessen már pénzvisszatérítést kérni. Később kiadnék egy patch-et, ami orvosolja a hibát, de ezt sem adnám ingyen, 20 euróba kerülne. Az optimalizáció is rémes lenne, de ehhez is lenne egy patch további 20 euróért. Egyértelmű, hogy a kritikusoknak nem adnék belőle megjelenés előtt, sőt, azután se. Vegyék meg ők is. Ha ezek után kitör a káosz és a neten mindenki fel lenne háborodva, akkor már késő lenne, mert már valahol Hawaii környékén nyaralnék. Olvasótok, **MÁTÉ**

Hűha, valaki nagyon mérges. Értem én, hogy mit akartál mondani, de azért annyira nem vészes a helyzet játékfronton. Amikor azt mondtad, hogy a patchet is pénzért adnád, ott már éreztem egy kis keserűséget a szavaidból. Remélem, azóta elindul nálad a No Man's Sky. Igazából én olyan ötletekre számítottam, amiket jól ellophatok és eladhatok sajátomként. Ezt nem tudom lenyúlni, mert túl sablonos és ennek megvalósításához alsóhangon 50 millió dolláros befektetésre lenne szükség. Ezt megoldhatnánk a gurus eladásokból is, de ahhoz 29 millió magazint kéne még értékesíteni. Valami indie-játék ötleted nincs?

VEGYES VÁGOTT

Sziasztok! Annyiszor kitaláltam már, hogy mit írjak nektek. Számos piszkozatot is készítettem (ezt jelenti a verziószám a címben), de most, a nagy pillanatban egy ötlet sem jut eszembe. Kezdjük talán ott, hogy azt írtátok az egyik magazin levrovjában, hogy nektek nincsenek meg a régebbi magazinok. A helyetekben én vitrinben tartanám az eddig megjelent összes újságot, de vitrinetek biztos nincs. ***(Főleg nem akkora... – Chocho)*** Egyébként tájékoztatlak benneteket, hogy a volt számítástechnika tanárom terme alig látható helyeken, de tele van a '90-es évek Gurujaival. Megnéztem párat az egyik órán (már látom, hogy Chocho megkérdezi, hogy mit csinálunk mi számtechen ***(Nem kell megkérdeznem, tudom, hogy semmi hasznosat. – Chocho)***) és nagyon elcsodálkoztam rajta, hogy az akkori rovatok egy részét még most is megtalálhatom az

újságban, még ha akkor máshogy is néztek ki. Nem hittem, hogy történelmünk ilyen korai szakaszában is ennyi játék volt. Furcsa volt az is, hogy ezekben a magazinokban több olyan játékot találtam, amivel perpillanat szívesebben játszanék, mint a mostani játékok nagy részével. Mostanában olyan kevés engem érdeklő játék jött ki, hogy szégyenszemre elővettem a Minecraftot. ***(Eddig olvastam. – Chocho) (Régen minden jobb volt. – Böjti)*** Persze nem a vanillát, hanem kipróbáltam ezt az FTB-nek nevezett valamit, amivel nagyon jól elvagyok. Persze játékélményben nem érhet fel a Witcher 3-hoz vagy a Skyrimhez… Apropó Skyrim! Már nagyon a Skyrim Special Edition PC-s portját, mert reméltem, hogy kicsit stabilabb játékot kapok, ami például megengedi, hogy alt-tabot nyomjak menet közben. De most már kezdek álmos lenni, szóval inkább megyek, mielőtt annyi hiba kerül a levelembe, hogy nem tudod kijavítani. Üdvözlettel, Dani - aki 3 éve hű olvasótok és immáron 2 éve előfizetőtök is.

Sajnos még most sincsenek meg a régi magazinjaink, többször leselejteztük azokat, hogy a költözésekkor ne kelljen tonnaszám hurcolászni őket. Én nem vagyok az a különösen nosztalgikus figura, így nem szoktam régi számokat lapozgatni, de naná, hogy régen is voltak olyan játékok, amelyek eszméletlen jók voltak! Persze a legtöbb ilyen cucc mai szemmel nézve már elég szegényes tartalommal bír, de a szerep- és a kalandjátékok közt rengeteg olyan akadt, amelyek kifejezetten jók voltak. Na és a stratégiák! Úúú, na azok voltak aztán az igazi játékok: az RTS-ek! Én '92 óta írogatok cikkeket, nézzük csak meg, mi jelent meg akkor! 1992-ben jött a Dune 2, a Wolfenstein 3D, a Flashback, az Alone in the Dark, a Darklands és az első Mortal Kombat is. Szóval igen, bőven akadtak akkoriban is jó játékok. Nem csak jók, hanem egyediek és stílusteremtők is. Azt viszont nem szabad elfelejteni, hogy azóta a fejlesztési költségek több százszorosára nőttek, mivel jóval több ember dolgozik a mai játékokon, jóval több ideig. Egyébként a Skyrim új verzióját épp most teszteltem, és jelentem, nem volt gondom az alt-tabbal. Igazából az előző esetében sem, szóval inkább frissítsd a VGA drivered, hátha az megoldja. Most pedig megyek, nyomok egy kis Red Alertet, mert nem vagyok különösen nosztalgikus figura.

RETRO GURU 2

Üdvözlet a PC GURU teljes csapatának! Régóta gondolkodok azon, hogy mit is írhatnék nektek, de végül eldöntöttem, ez egy vegyes vágott lesz. Korábban a Quake Ezzel játszunk videóban szó esett arról, hogy mi olvasók igazán megírhatnánk a saját kis történetünket, az első találkozásunk a videojátékokkal. Habár a sajátom nem épp aktuális, és könnyen lehet, hogy közröhej tárgya leszek, de mindent az olvasókért ugye. Tehát ez nagyon régen történt, még kisiskolás voltam, akkor ismerkedtem meg a sárga kazettás nintendóval. Biztos emlékszik még rá valaki, ismertebb nevén TV gyilkosnak hívták, ezen ment a Super Mario Bros, a Mortal Kombat és még sok hasonló játék. Pár évvel ezután kaptam meg az első számítógépem, ami egy Pentium 2-es volt. Ezen a csodán ismertem meg a mai FPS játékok szülőatyjait a Wolfenstein 3D-t, a Doom 2-t, a Hereticet, illetve a folytatását, Hexent. Szóval ez az én kis történetem a videojátékokal való találkozásomról. További sok sikert munkátokhoz és előre is kellemes ünnepeket a PC Guru teljes csapatának. Üdvözlettel,

SZABÓ ZOLTÁN

Nem igazán értettem, miért gondoltad, hogy közröhej tárgya leszel *(HAHHAHAHHAHAHA – Chocho)*, hiszen nagyjából mindenki, akit ismerek, ilyen gépeken kezdett el játszani. Vagy akinek nem az Assassin's Creed 2 volt az első játéka, azzal ciki együtt lógni? Az én első játékom például a Choplifter volt, ami 1985-ben jelent meg. *(Nekem meg a '83-as Caesar the Cat C64-en. Öreg vagyok, lőjetek le! – Böjti)* Látnod kéne, hogy az hogyan néz ki. Tessék, leírtam. Nincs ebben semmi kellemetlen. Kivéve, amikor megkérdezem Chochót, hogy neki mi volt, akkor már kicsit öregnek érzem magam. Most tuti ideírja, hogy neki a Doom volt. Vagy valami hasonlóan véres és beteg cucc, amit 7 évesen nyomott. *(Mármint az Assassin's Creed II hétévesen, nem? –Böjti)* Na, mit mondtam. Úgy látszik, ez egy ilyen nosztalgiázós levrov lett, de sebaj. Úristen, a Hexent hogy szerettem! *(Az Exhumed szerintem mindent visz, abból még egy remake-et is megvennék. – Böjti)* A Red Alert után előveszem azt is, csak induljon el a gépemen.

HammerTime Cafe

Szereted a stratégiai játékokat? Szereted a Dawn Of War sorozatot?
Esetleg a Total War: Warhammer-t?
Akkor nálunk a helyed!
Gyere el a HammerTime Cafe-ba és próbáld ki a terepasztalon is kedvenc játékaidat!
Rendszeres rendezvények, több száz játékos:
Terepasztalos Stratégiai Társasjáték, Szerepjáték, Cosplay, Társasjáték!
A csatákhoz nem csak a helyszínt és a seregeket, hanem kézműves hamburgereket, olasz kávékat, szálas teákat és házi söröket is biztosítunk.
Gyere és légy tagja Magyarország legnagyobb Warhammer közösségének!

info@hammertimecafe.hu
1091 Budapest, Üllői út 111.
YouTube HammerTime Cafe
www.hammertimecafe.hu
HammerTime Cafe

The Last Guardian

TESZT Hihetetlen, hogy ezt is megértük! Most is csak félve merjük ideírni, de nagyon úgy néz ki, hogy decemberben már tényleg megjelenik az évek óta várt The Last Guardian. A játékban egy eltévedt és csapdába esett kisfiú és egy furcsa, óriási teremtény kalandjait ismerhetjük meg.

Space Hulk Deathwing

TESZT A Warhammer univerzumának kedvelői idén dúskálhattak a különféle címekben, melyekből év végére is jut egy, a Deathwing. Ebben a belsőnézetes akciójátékban egy halálosztó brigád élére kell állnunk, hogy sorozatvetőinkkel és pörölykalapácsainkkal odapökörljünk, ahova kell.

Final Fantasy XV

TESZT Már annyi szépet és jót olvastunk a Final Fantasy XV-ről, hogy nehezen hisszük, hogy bármi félresiklana itt. Mindenesetre már előkészítettük ülőalkalmatosságainkat egy hosszú kalandra, és következő számunkban eláruljuk, milyen élményekkel lettünk gazdagabbak.

DEAD RISING 4

Frank West, az első Dead Rising-játék hőse visszatér, hogy pontot tegyen egy vita végére: a nyalókavetőgép vagy a villámló kalapács jobb egy kiadós zombiaprításhoz. A Dead Rising sorozat 4. része is szórakoztatónak és brutálisnak ígérkezik, amiben visszatérünk Willamette-be, hogy megfejtsük, miért van újra karantén alatt a város, és letudjuk a karácsonyi nagybevásárlást.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK, DOBOZOS TELJES JÁTÉKKAL

JANUÁR 12-ÉN

JELENIK MEG!

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
REPUBLIC OF GAMERS
ASUS ROG
GL752VW + GX950
GAMER NOTEBOOK
AJÁNDÉK ASUS
GAMER EGÉR
INTEL® CORE™ I7-6700HQ PROCESSZOR 2.6 GHZ
8 GB DDR4 RAM
1TB 7200RPM 2.5' HDD
NVIDIA GEFORCE GTX960M 4 GB GDDR5
309 900 FT
DIGIPRIME.HU
intel
CORE i7
inside
WWW.DIGIPRIME.HU I INFO@DIGIPRIME.HU I +36(70)286-4298 I 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core, és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.

KARÁCSONY
A KONZOLOK SZERVIZÉBEN!

GÉPCSOMAGOK,
SZOFTVEREK
ÉS KIEGÉSZÍTŐK
ÜNNEPI AKCIÓBAN!

BÖNGÉSZD A WEBOLDALUNKAT:
WWW.KONZOLOKSZERVIZE.HU

- üzlet és szerviz
- dedikált pc részleg
- országos házhozszállítás
- szakmai kiszolgálás, tanácsadás
- részletfizetési lehetőség*

* részletek a http://www.konzolokszervize.hu/informacio-kategoria-cofidis-webshop-hitel oldalon.

KONZOLOK SZERVIZE

konzolokszervize.hu | konzolokszervize | konzolokszervize | +36 20 544 4666 | 1067 Budapest, Hunyadi tér 1.